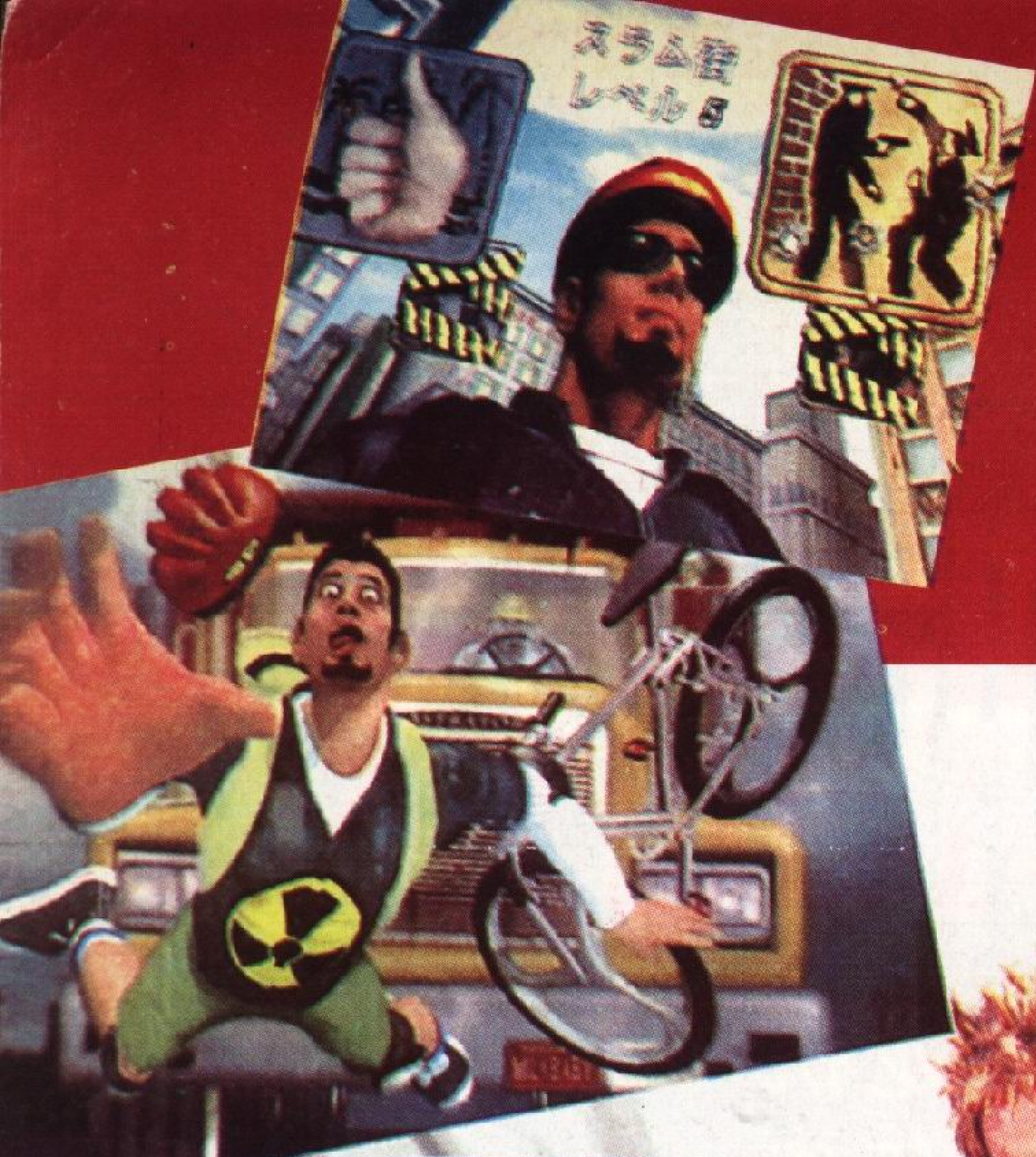
TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐： 前线任务外传（PS）龙机传承（PS）

超大特辑　机动战士高达百年史





世界就是这么不公平，富人可以悠哉悠哉，而穷人则不得不四处奔波，本作所讲述的正是一位贫困中的青年迫于生计而整日疲于奔命的故事。

游戏基本是以让主角完成各种运送任务为主线，只要能按时安全将物品送到目的地便告成功。主角将骑着仅有的单车在复杂的街道中穿行，既要躲避各种障碍也要注意摆脱警察的纠缠，穷人想挣口饭吃真是难呀！

COURIER CRISIS

机种：SS
类型：ACT
厂商：NEW LEVEL
媒体：CD-ROM





卷首语

告诉大家一个好消息，《电子游戏技巧(2)——电子游戏最新指南与攻略》将于三月初面市！该书以 208 页的超大容量将带给广大玩家一个惊喜，其丰富实用的内容是以往任何电玩书籍所不能比拟的。其价格仍为 22 元，算是回报广大读者的支持吧！

此外，“集刊标˙中大奖”的活动正在紧锣密鼓的进行着，详细情况大家可以参阅杂志中的广告。

98 年是充满活力的一年，我们希望能将更多更好的文章奉献给读者，请大家看我们的行动吧！

(月刊)1998年第3期(总第94期)　　1998年3月5日出版

现代电子技术
电子游戏与电脑游戏

☆业界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

☆PC园地 PC ISLAND

☆广告 ADVERTISEMENT



主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
出版　陕西省电子技术情报站
国内统一刊号:CN61-1224/TN
国际标准刊号:ISSN 1004-373X
印刷:陕西省兴平市印刷厂印刷
广告登记证号　陕工商广字01-036号
发行　陕西电子杂志社发行部发行
发行部地址:西安市雁塔路南段11号
邮编:710054
广告业务及咨询电话:029-5511930
邮购地址:西安市雁塔路南段11号
定价　6.50元

致读者

《电子游戏技巧(2)~电子游戏最新指南与攻略》将与广大读者见面,其精彩的内容相信可以令大家满意。

在倍受注目的"集刊标 中大奖"活动中全国的读者给予了很大支持,现在寄到编辑部的信件中大多是刊标,在这里本刊希望广大读者在规定日期内将所集刊标寄出,以保证参加此次活动,具体方法请大家仔细阅读杂志内的广告。

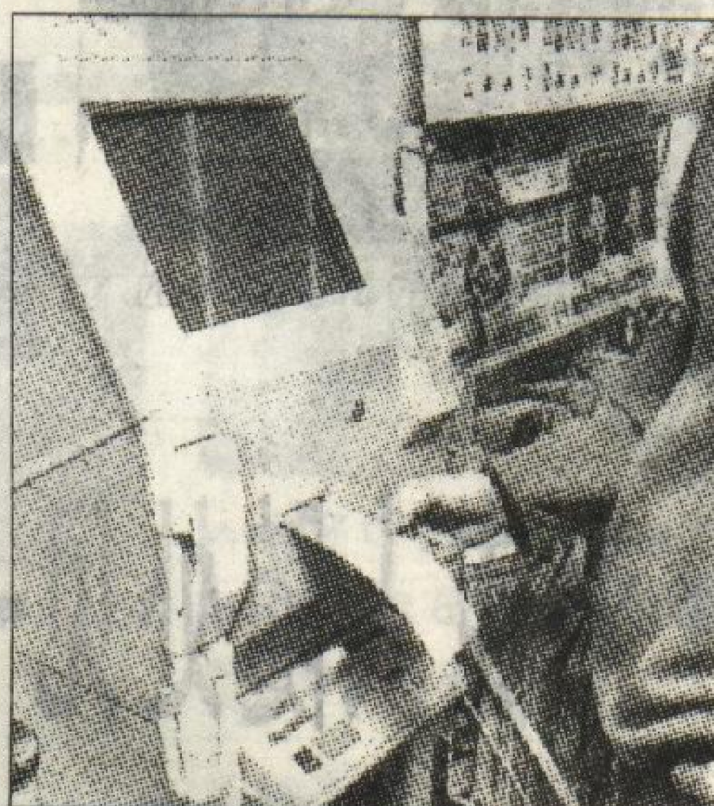
游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要



新任天堂、LAWSON 扩大合作范围 即将发售廉价版超级任天堂(SFC)

任天堂自从与 LAWSON 合作开发 NINTENDO POWER 这款卡带拷贝服务器后，对于便利商店的这个市场就越来越重视了。现在，两家公司继续以往的合作，即将推出廉价版的超级任天堂，采用低价的政策来抢攻另一个完全不同的市场。该主机决定在 2 月 14 日正式发售，售价 7800 日元。







▲新型的廉价版超级任天堂外型更为简捷，不过它在市场销量会怎样呢?在次世代风行的今天，还会有多少人去购买它呢?



热潮尚未结束，超个性照片 SEAL 制作机大集合!

以 ATLUS 制作的“PRINT 俱乐部”为发端，各种各样的照片 SEAL 制作机纷纷登场，本周为大家介绍这些风格独特的机器。

右侧最上面的图是最引人注目的“オレカメイト”，它是由 JR 东日本铁道公司开发的可以制作“个性购票磁卡”的机型。只要用自己的照片就可以作出自己的购票卡。它已经设置在松本(长野县)、秋田(秋田县)八王子、新宿、上野的车站中，预计会进一步增加。据 JR 东日本说此机器是为了使旅客能够作出具有“PRINT 俱乐部”感觉的旅行纪念磁卡而设。

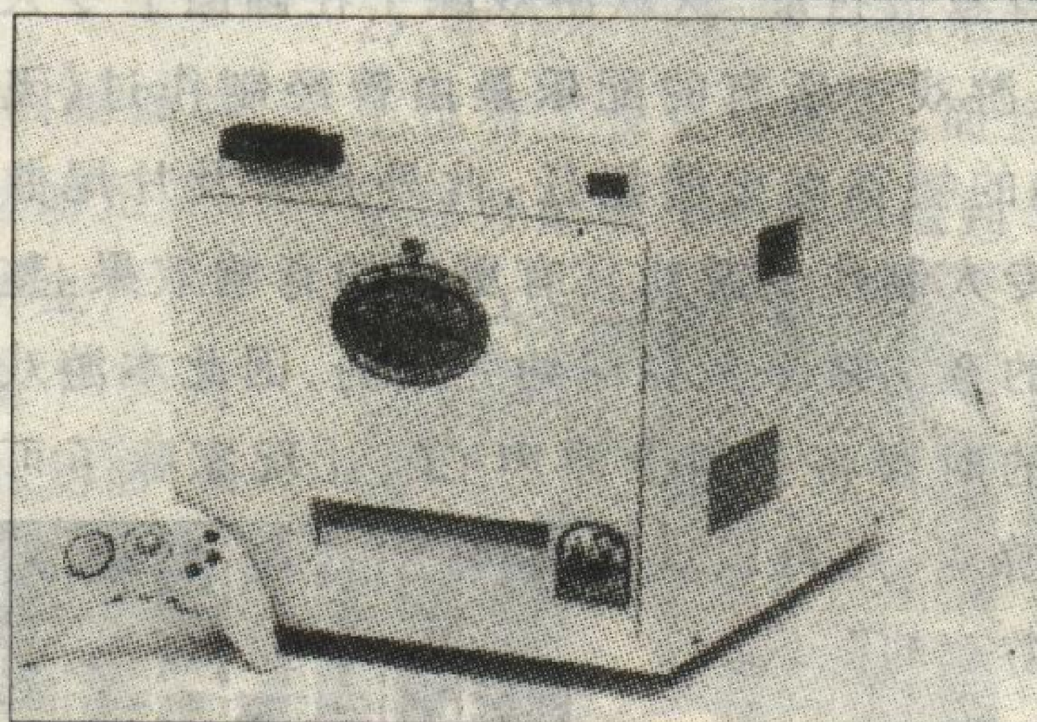
此外，ATLUS 在 97 年 12 月 22 日发售面向企业的“商务 PRINT 俱乐部”。它可以为企业制作自己的商用名片和招贴物等等。由演艺培训机构松竹艺能开发的“私!デビューレちゃいま~す!!(这是我的首次亮相!!)”其功能很有趣，只要用它拍下你的照片，而后输入你的年龄、身高、声线等等，再按下决定键，机器就会通过电话线自动让你参加松竹艺能的才艺试听征集。这种机器从 1 月起将在游戏中心以及便利店和家庭式餐馆内设置。

看来展现个性的机器会越来越多，在 98 年，这股热潮还将延续。



▲于 97 年 12 月 25 日在 JR 上野站设置的「オレカメイト」。花 1000 日元就可以制作一张面值 500 日元的购票磁卡。

▼SNK 的「VOICE HOLDER」可以控制声音。



▼面向企业的「商务 PRINT 俱乐部」机，配有输入图像的数码相机。



▼松竹艺能的「私!!デビューレちゃいま~す!!」只用一个按键就可让你展露头角!?

突出的是个性

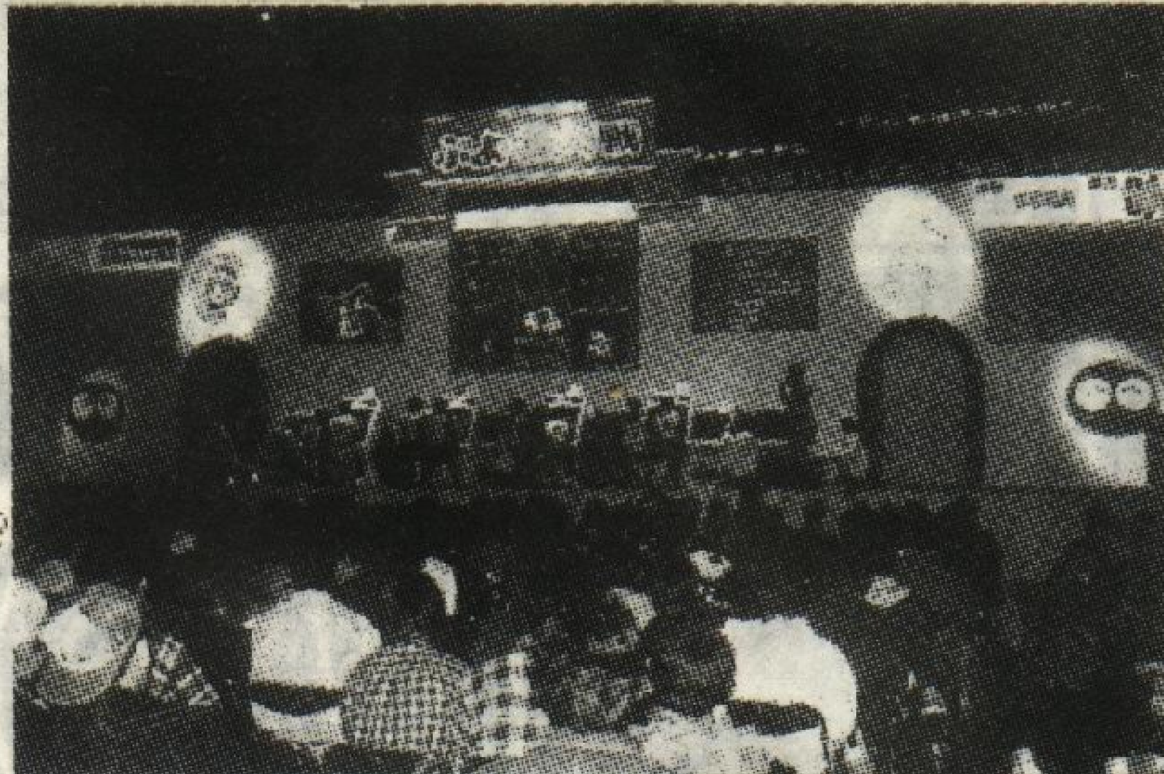


全国的“ぷよぷよ”迷热切关注的第2次“ぷよ名人战”开始

COMPILE的人气游戏“ぷよぷよ”的名人战——第2次ぷよ名人战于97年12月23日在千叶开战。这次名人战的选手都是身经百战，并由全日本ぷよ协会认定为初段以上的高手，总共70名。

当日名人战由选拔大会开始，以MD机的“ぷよぷよ通”为比赛游戏。前8名进入决赛。决赛采用街机版的“ぷよぷよ通”。在700名观众的注视下，主台上的热战渐渐的展开。最后名人称号为神奈川县的三须健太郎夺得。

COMPILE社长仁井谷正礼说：“这次大会盛况空前，霸主之战对谁来说都有取胜的机会，我非常期待。”本次的名人将参加4月举行的第4次“全日本ぷよ霸主”大会。谁能夺取这个日本唯一的霸主称号呢？请大家努力吧！



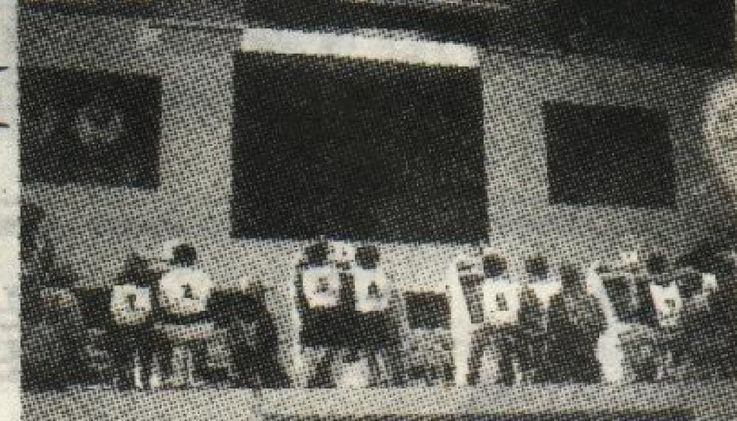
▲▼很多ぷよぷよ迷到会，当日同时举行了「世嘉土星ぷよ霸主」大会，参赛者中有不少此游戏的高手。





▲会场中还设有大家熟悉的ぷよきん的本铺，出售“ぷよぷよ”的关联产品。









世嘉专用键盘降价

世嘉从97年12月15日起将土星专用键盘价格下调。不带网络交谈软件“HABITAT Ⅱ”的键盘本体单价降至5800日元。

这个举措是为配合游戏《DRAGON'S DREAM》的通信服务开始而实施的。《DRAGON'S DREAM》是通过土星MODEM和键盘可以支持多人连线的RPG游戏。键盘形状不变，价格下调了2000日元。想体验一下家庭主机第一个网络RPG游戏的玩家们是不会放弃这个购入键盘的大好时机的。



▲可以同其它玩家在游戏中实时对话，这正是网络游戏最吸引人的地方。

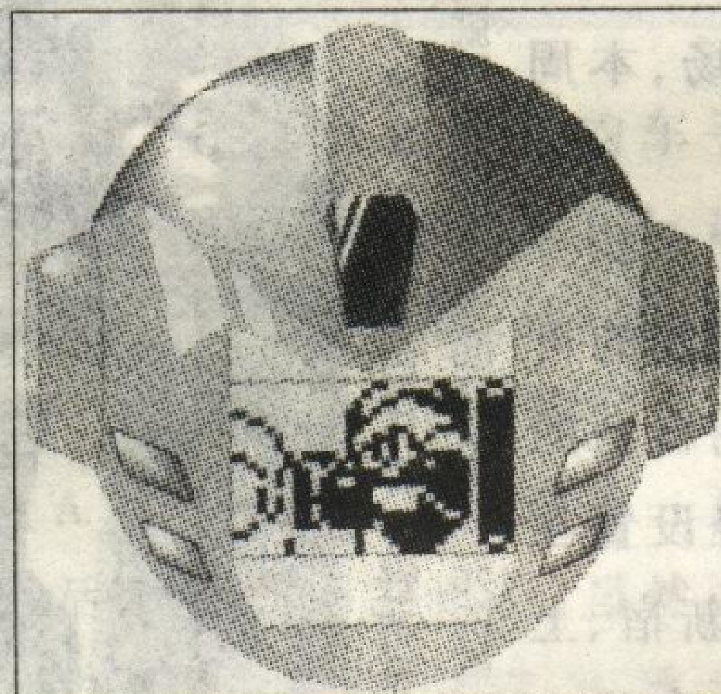


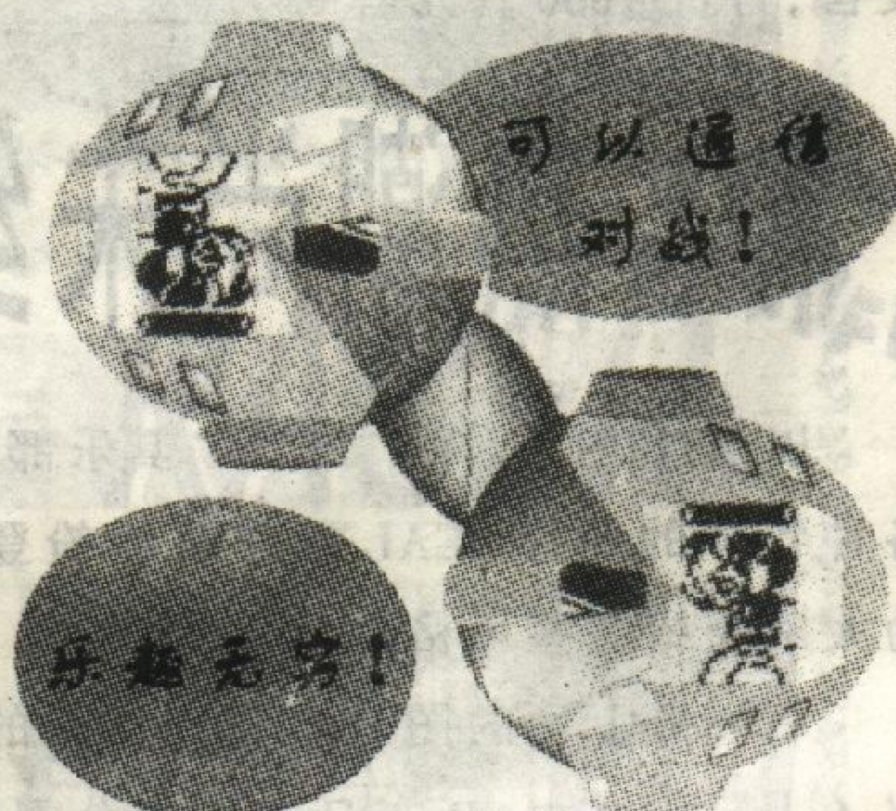
洛克人随处见——微型游戏“洛克人X”登场

根据CAPCOM公司的人气游戏“洛克人”而制作的便携型游戏“洛克人X”已决定发售，日期初步定为3月。从照片来看，此机外形是“洛克人”的脸型，中间有一块液晶显示板。

此游戏的目的并非与众多敌人战斗，而是不断增强“洛克人X”的战力，然后与其它玩家的主机头部相连以进行对战。

目前价格预定为2480日元，以“洛克人”的魅力，对于便携游戏不感兴趣的人也会乐在其中了。





▲玩者可以不断将自己的“洛克人X”进行强化，然后再与朋友进行通信对战，这样可充分体会到培养的乐趣。看来，养成类游戏已逐渐向各大著名游戏系列渗透，下一个供给玩者培养的对象会是谁呢？



SEGA即将推出的游戏《烈火群英》随游戏附上原声CD

在2月26日上市的SEGA SATURN版游戏《烈火群英》是由SONIC小组设计的一款动作游戏。玩者所扮演的是未来世界的特殊救援部队小组的成员，要在发生各种重大灾害的地点进行救援行动。这款游戏除了在画面上令人惊艳外，游戏中所有的配乐是由曾经制作过《飞天幽梦》的幡谷尚史所担任，此外片头及片尾曲也是由专人制作令游戏具有更好的音响效果。整个游戏的音响效果是在纽约完成的，因此本游戏在推出的时候将会附上原声CD，让玩家除了可以玩到游戏，还可以欣赏到游戏的配乐。

BURNING RANGERS





怪兽甲子园全国大会开幕，已决定参加者限定在4000人！

用TEMCO的PS版游戏“MONSTER FARM”培育出的怪兽对战的第二届“MONSTER甲子园”大会于97年12月23日在东京的有明举行。

这次大会云集了全国各地区大会的优胜者共40人，以淘汰赛方式举行。到底是强手间的对决，在第一回合就进入了白热化状态，令观众兴奋不已。会场中加油打气的声音此起彼伏。关东地区代表小学六年级学生松本浩二最后漂亮地取得优胜。

TEMCO的中村有宏在发奖仪式上说：“看到大家白热化的对战，心里非常感动。这次不幸失手的选手请一定再次参加我们的大会。”

下一次大会的举行时间还没确定，想参加的玩家要从现在开始好好锻炼自己为之骄傲的怪兽了。

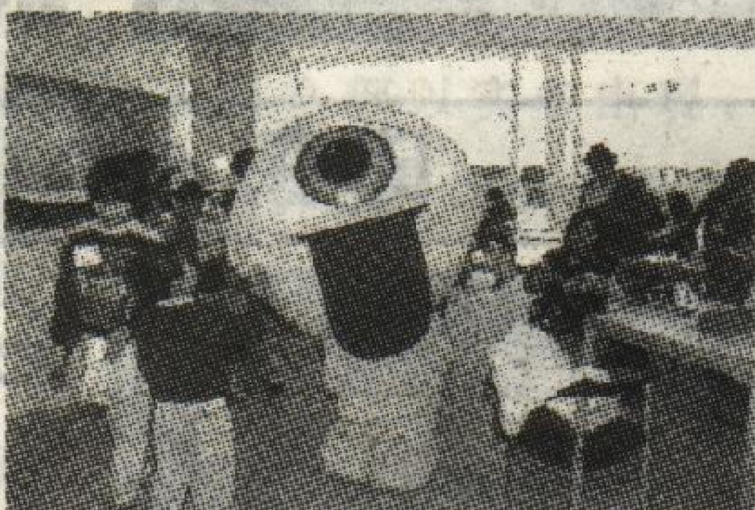


台上的战斗趋于白热化！

◀▼战斗开始了！会场中40名强手齐聚，观者如潮。



▲供预赛失败者参加的“败者复活角”吸引了很多人。



▲会场中スユソ一也登场献艺，它在孩子们中极受观迎。



▲会场中设了可以得到梦寐以求的MONSTER的礼品角和段位认定角，令与会者非常满意。



▲中间是优胜者松本君。他操纵ベニヒメ，使用种子机枪。



世嘉内部人员变动 美国土星停止生产

继注资ASCII及公布新主机后，现在日本SEGA总公司又已经对其领导层做出调整。现任社长兼SEGA社AMERICA CEO（CHIEF EXECUTIVE OFFICER）中山隼雄（65岁）将调职，此职务将由原副社长人交昭一郎（58岁）出任，而这个月内将会召开临时董事会商讨此事，二月中左右便会有进一步的交代。至于这次调职，据说是和SATURN的家用游戏业务不振有关，而在新人事新作风之下，相信会有新的冲击，尤其是碰巧有新一代主机准备推出，便更令人对SEGA前景有所期待。

消息又称，由于中山隼雄是SEGA OF AMERICA总裁B.STOLAR的主要支持人，他的调职亦间接代表着B.STOLAR的命运。SEGA OF AMERICA总裁B.STOLAR作风强硬，到处得罪软体商，搞垮整个北美市场。并且人交昭一郎认为，一个能将SATURN搞垮的人其命运自然不会十分美妙。因此一般预料在五月前人交昭一郎会将B.STOLAR踢出SEGA OF AMERICA，实行大换血行动。

另一方面，亦公布SEGA OF AMERICA因财政问题，已临时解雇了30%的员工，同时停止了SATURN的生产。但SEGA亦保证他们在整个98年都会继续支援SATURN。然而，听到这一消息的广大土星用户又会怎么想呢？





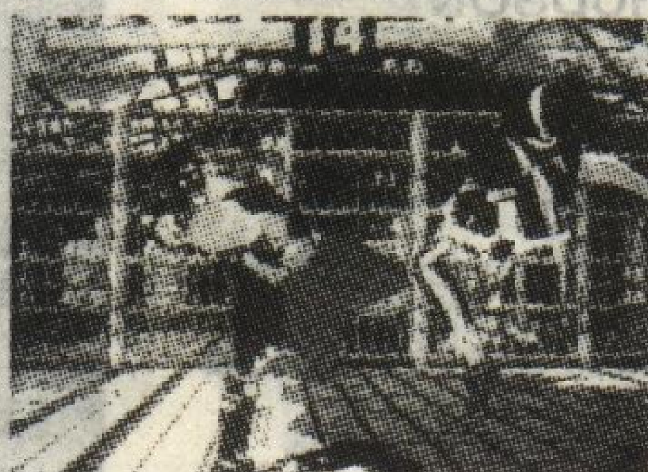
SEGA下一代主机又有新消息

美国SEGA在1月10日，终于正式宣布SEGA正在研制新一代的64位元主机，并预定于99年在北美推出。SEGA OF AMERICA的行政总裁B.STOLAR认为，对玩家、游戏零售商及开发商来说，在今年推出新主机并不适宜。他同时亦强调，新的主机除了网罗了最先进的技术外，也将会带给各位用户一些前所未有的游戏经验，并能给予各第三厂商新的业务机会。据称DURAL已是SEGA下一代主机的正式名称，KATANA只是传闻而已。之前亦曾有消息指世嘉的新主机会先后在今年底和明年初分别在日、美两地推出。现在北美方面的消息已得到证实，那是否表示日本SEGA也即将会在年底推出新机呢？而日本报章对于本年东京游戏展中将公布这新主机的传闻大都采取较为肯定的态度，看来到了三月份真的会有另玩家兴奋的消息公开。



SEGA着手开发《格斗之蛇2》《世嘉拉力2》也在制作中

SEGA AM2研最新公布的一款游戏是众多玩家期待的《格斗之蛇2》，本作不但采用了MODEL 3基板来制作，而且在画面及多边形的表现上也有了长足的进步。而且据SEGA AM分室水口哲也称《世嘉拉力2》也已开始制作并将移植到SS上，究竟何时面市，目前还不清楚。



热切期待中



日本热门 GAME 排行榜 TOP10

98年3月1日发布

以销售量为准

PS 的游戏在排行榜中占据了绝大多数，GB、N64 各有一款入围，而 SS 则榜上无名。看来，在 1998 年 SS 真是已缺少具有号召力的大作了，而 PS 的势头依然强劲，不知 N64 本年度能否后来居上，创造佳绩?!

生化危机 2　第 1 位



PS 厂商:CAPCOM
类型:AVG
发售日:1998 年 1 月 29 日

不出玩者的所料，本作果然出色，其优秀的画面及流畅的动感令人印象深刻。

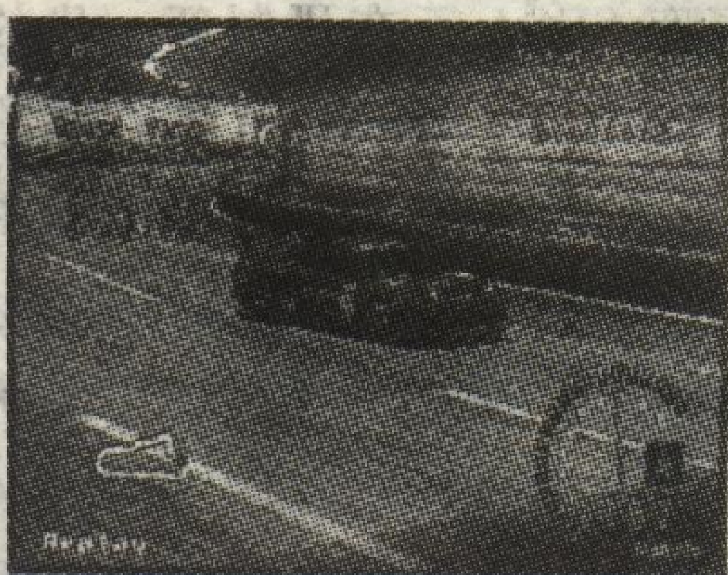
不思议之大脚鸟迷宫　第 2 位



PS 厂商:SQUARE
类型:RPG
发售日:1997 年 12 月 23 日

复杂的迷宫令所有玩者面临着有史以来最严峻的考验，你是否有信心继续面对它呢?

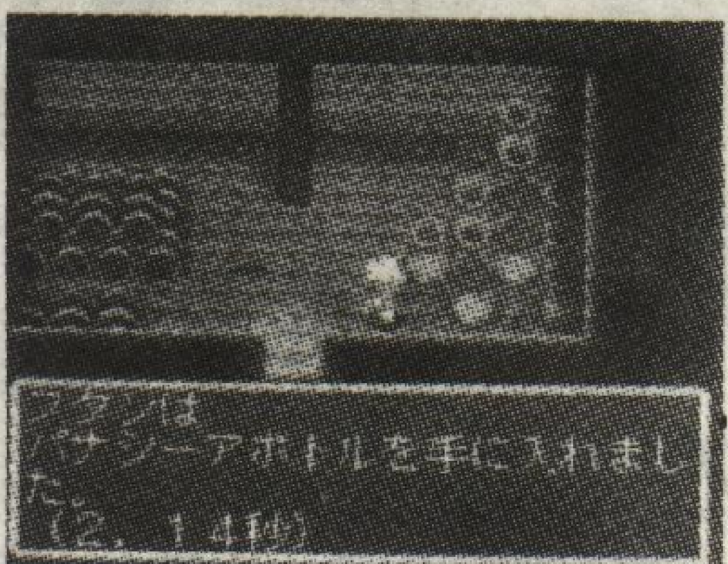
GT 赛车　第 3 位



PS 厂商:SCE
类型:RAC
发售日:1997 年 12 月 23 日

众多的赛道，以及相当高的难度令不少赛车迷爱不释手，有兴趣的话不妨挑战一下。

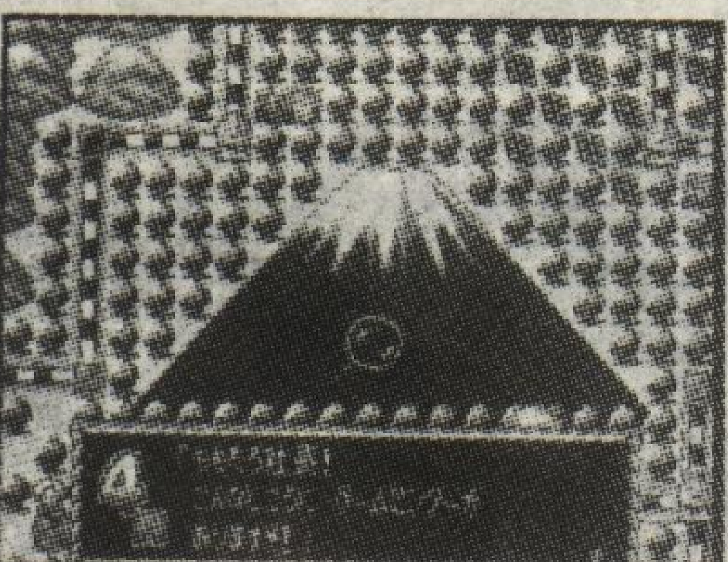
命运传说　第 4 位



PS 厂商:NAMCO
类型:RPG
发售日:1997 年 12 月 23 日

虽然本作有着许多不尽人意的地方，如流程过短，难度略低等等，但仍有着众多的拥护者。

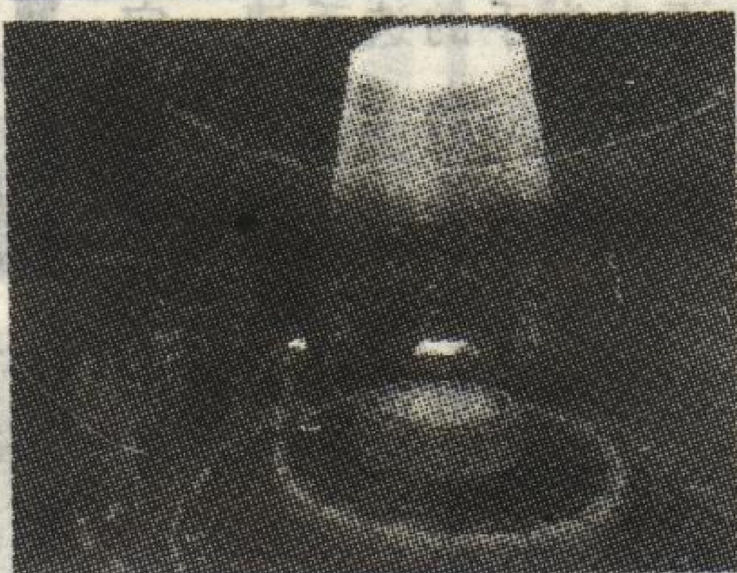
桃太郎电铁 7　第 5 位



PS 厂商:HUDSON
类型:TAB
发售日:1997 年 12 月 23 日

在日本拥有众多的拥护者，所以本作以其独特的魅力进入排行榜，这本是意料之中的事情。

古惑狼 2　第 6 位



PS 厂商:SCE
类型:ACT
发售日:1997 年 12 月 18 日

本作画面十分优秀，用 3D 展现的场景也极为逼真，是喜爱动作游戏的玩者的首选之作。

电车 GO!　第 7 位



PS 厂商:TAITO
类型:SLG
发售日:1997 年 12 月 18 日

可以充分体会到身为车长的乐趣，但不熟悉此种生活的国内玩家对本作评价一般。

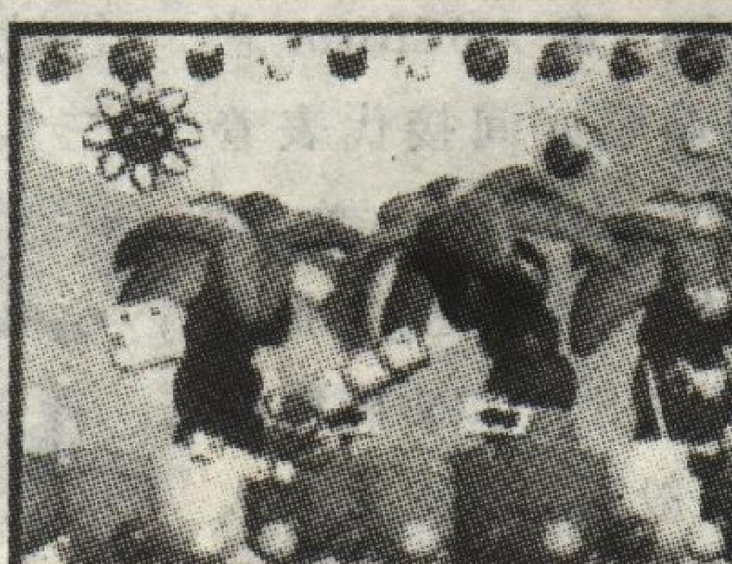
口袋妖怪　第 8 位



GB 厂商:任天堂
类型:RPG
发售日:1996 年 2 月 27 日

其销量不但没有减少，反而有上升的趋势，看来很难将它挤出前 10 名了。

耀奇岛　第 9 位



N64 厂商:任天堂
类型:ACT
发售日:1997 年 12 月 21 日

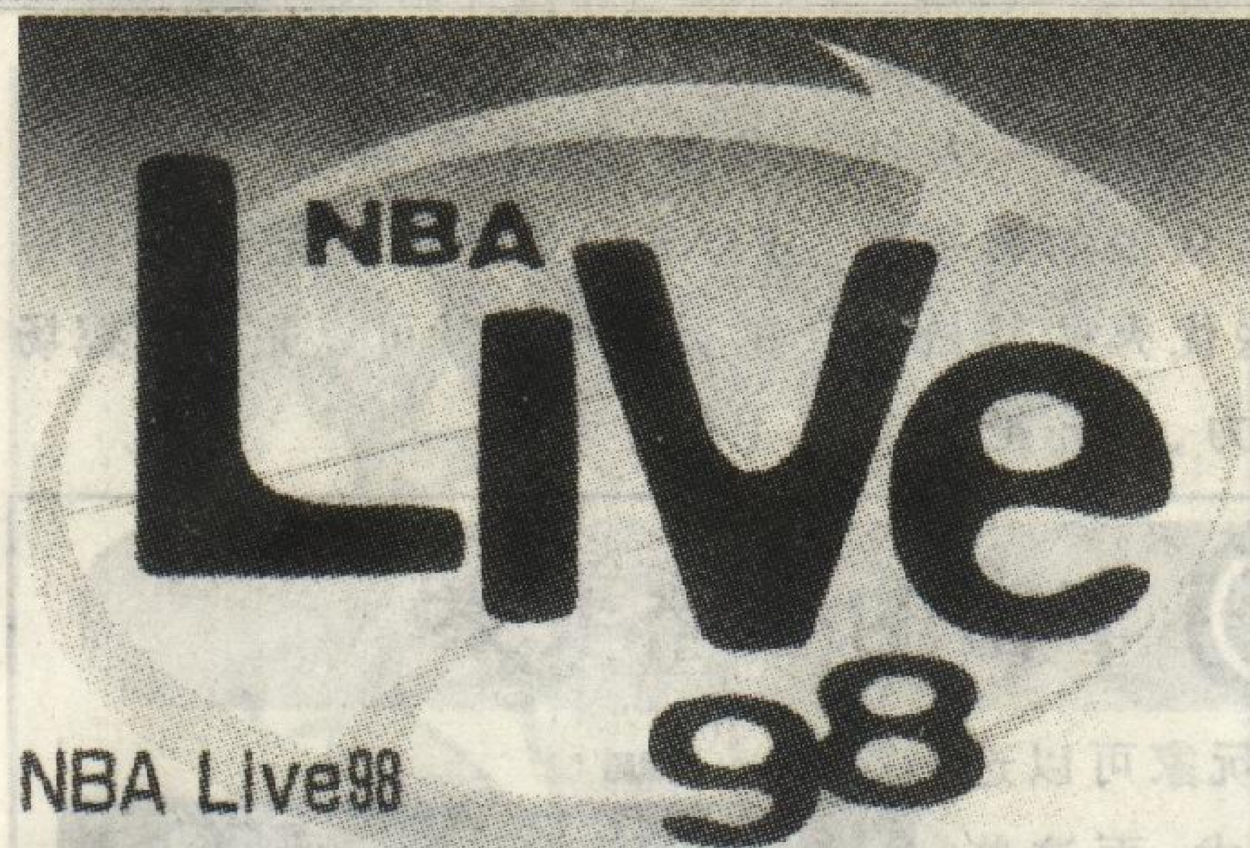
本作的画面是任何的 32 位机所不能比拟的，其游戏性也极为出色。

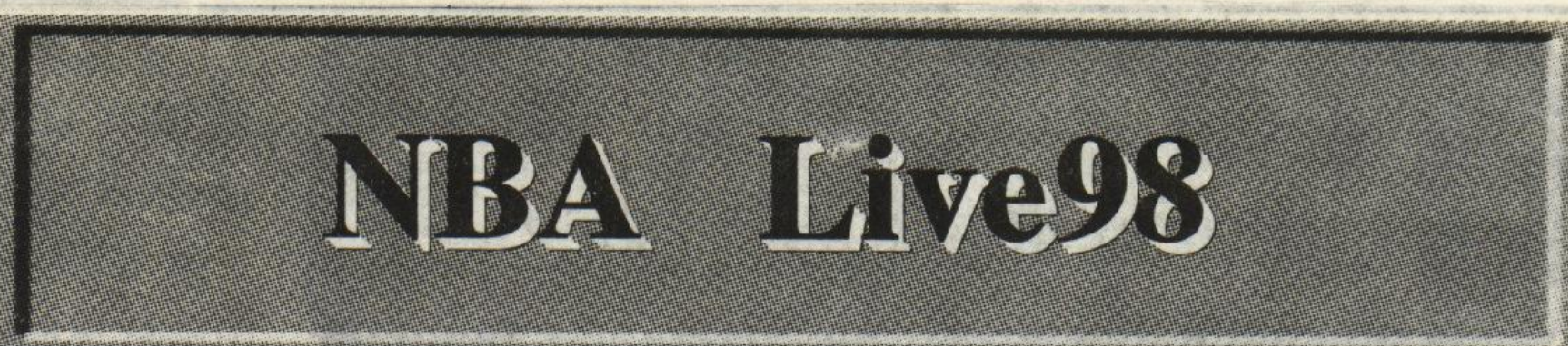
大众高尔夫　第 10 位



PS 厂商:SCE
类型:SPT
发售日:1997 年 7 月 17 日

也是一款在前 10 名的老游戏，大概是因为在日本国内有众多的拥护者吧!







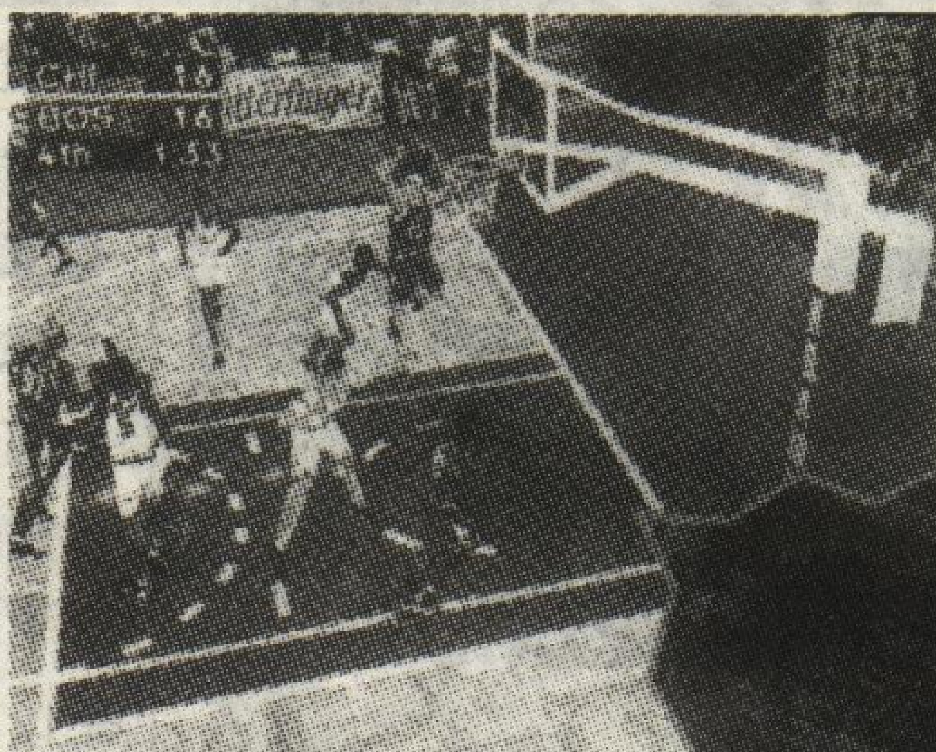
责编/E·T

厂商:E·A
类型:SPT
媒体:CD-ROM
发售日:4月予定

即将展开的华丽表演!

NBA 的 FNS 们期待了很久的,由 NBA 联盟公认的篮球游戏《NBA LIVE》系列的最新作《NBA LIVE 98》就要登场了。

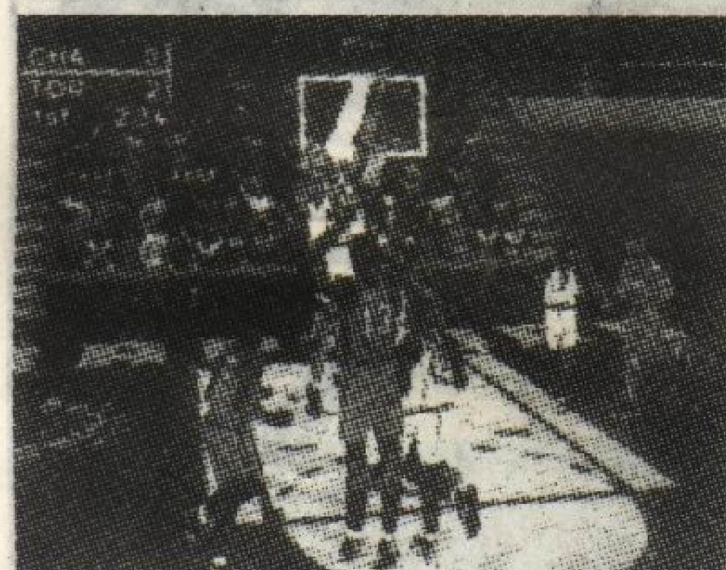
在游戏中登场的 29 支队伍的成员全部以实名出现,并且各球队的资料全部以 98 赛季为基准。游戏中各角色在场上所表现的动作有如电影回放一样真实,比起以往的“NBA LIVE”系列此回加入了许多新的要素,因此可以说《NBA LIVE 98》是全系列中最具可玩性的作品,与 KONAMI 的“实况 NBA”系列不同的是“NBA LIVE”系列引入了一些欧美游戏的风格,不过这也正是“NBA LIVE”系列的魅力所在。



十足的临场感!

←↓比赛中精采的进球会受到阵阵欢呼声。

豪快的空中贯篮
确实是一种艺术的享受



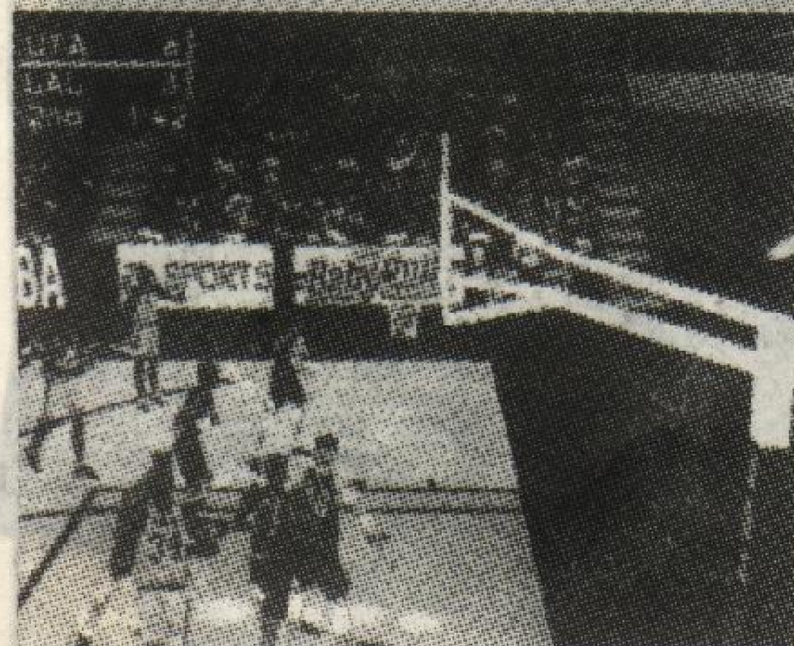




符合 NBA 实况的四种模式

EXHIBITION

在对抗赛中队伍可以自由选择,与 NBA 规则一样,一场比赛中共分 4 小节,每小节的时间可以分别选为 3 分、5 分、8 分、12 分。玩者可以在此模式中磨练自己的技术,对自己的技术信心不强者可以与电脑或同伴进行多个回合的较量。



游戏最多可以 8 人同时进行比赛,这样便可享受组队对战的乐趣了,不过现时的 PS 玩家很少有分插器,而且又要同时找 8 个人来玩,真是难上加难,因此这个功能就……,还是进行两人对战比较符合实际,如有经济实力也可以利用分插进行 4 人对战。游戏中共设计了 4 个模式供玩家来选择,其中包括对抗赛、联赛、东西部对抗战以及三分球竞赛。

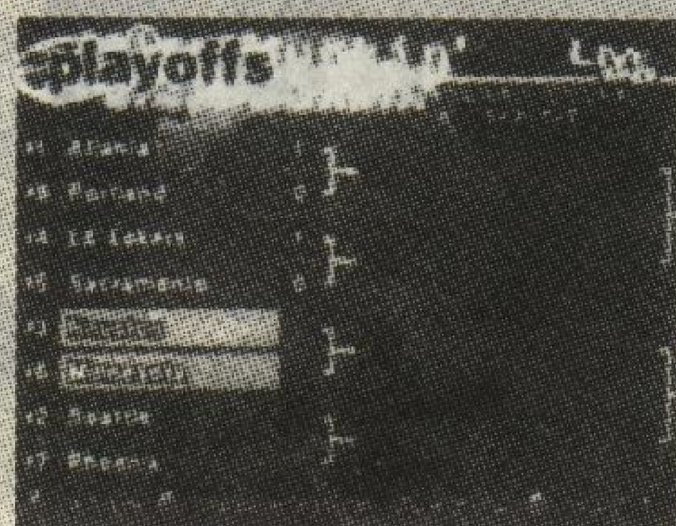
SEASON

选出自己喜爱的球队来进行 NBA 联赛,这是一个长时间的游戏模式。



PLAYOFFS

从东西部的八支球队中进行循环赛的形式来决出谁是最后的 NBA 总冠军。



THEREPOINT

在限制时间内要投出许多三分球的竞赛模式,投手的角度可分为 90 度、45 度、正面、0 度来投出三分球,以规定时间内谁能得到高分便可以获得胜利,由于此模式中对玩者投球的力度有很严格的要求,因此勤加练习才会有准确的把握。



精细的设定 使玩家能够得到很大的满足

在比赛中原创选手的作成是"NBA LIVE"系列的一大特征，玩者可以与众多的选手鉴定契约，使一些优秀的球员成为你队中的主力，当你把一支你认为优秀的球队组好后就可参加各种赛事了。NBA的FANS们如能准确把握住其中的奥妙所在就可以完全掌握场上的主动权。

POINT1 球队风格的选择

在各模式中玩者可以选择不同风格的球队，由于游戏中加入了晕、受伤、疲劳等因素，因此玩家在游戏中又可体验到"模拟"的乐趣。如排除了晕、受伤、疲劳等因素那么就是"街机"模式，在此模式中玩者可以自由地设定各个选手的体调，设定的差异会民致游戏难度的变化，如选用了原创选手，那么就可以不受此限止了。

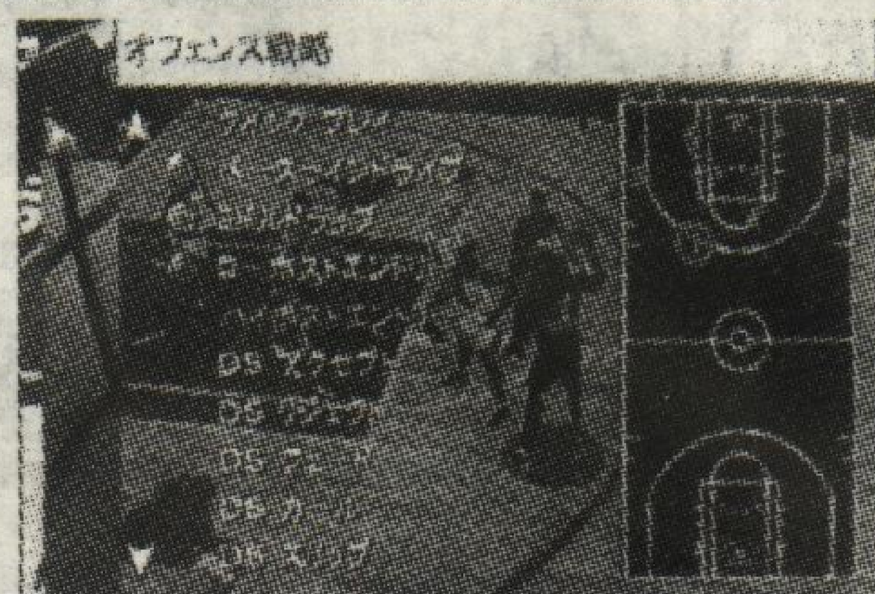


比赛中各种风格的打法都会出现

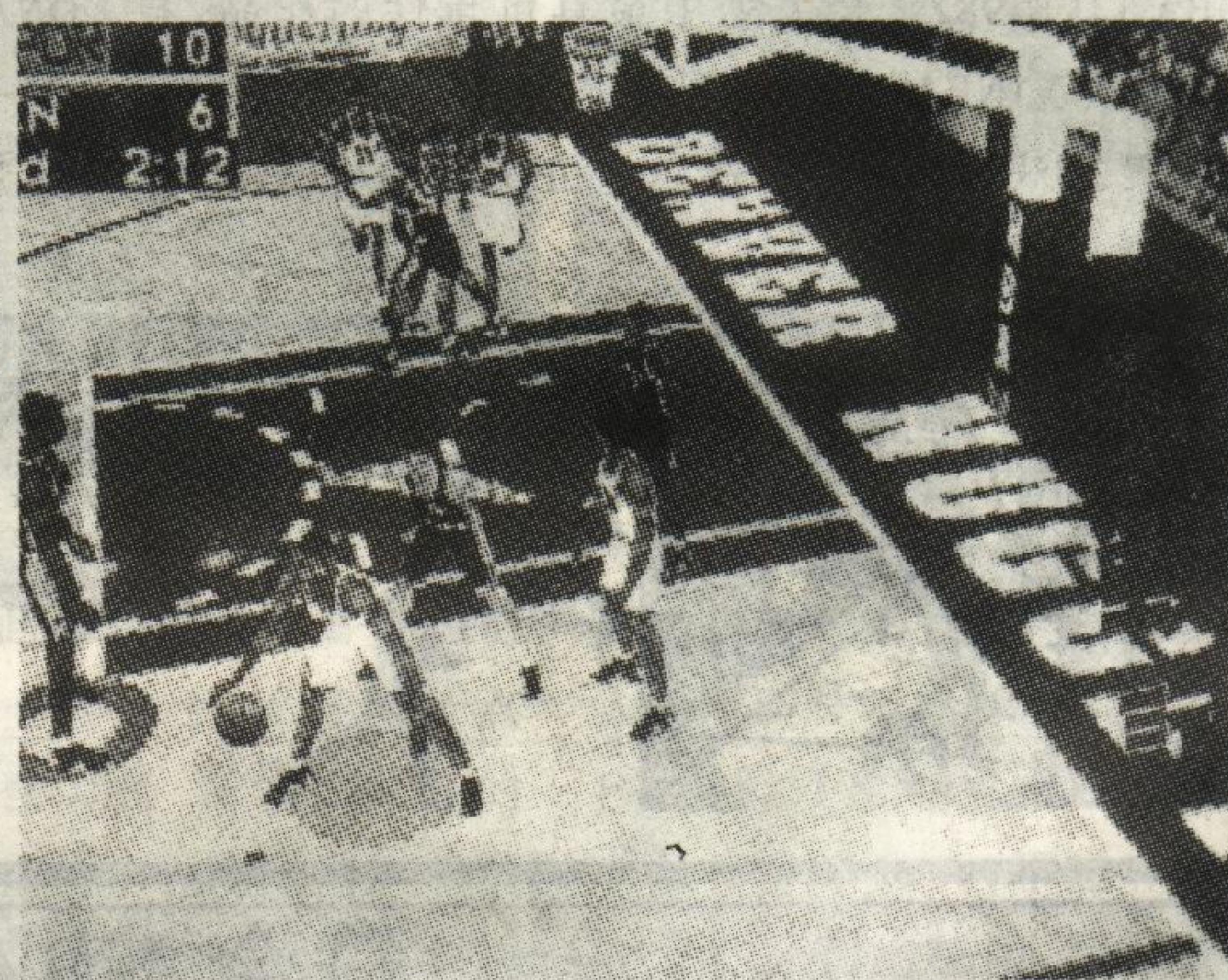
↑➡与街机模式不同，带有模拟特点的战术变化。

POINT2 丰富的战略要素

在比赛中玩家可以选择多项攻防战术，而这些战术也可演化成为战略性的技术来应用，这一切都可以设定在手柄的各键中，在作战中可以利用它来更换攻防体势，另处还可指示场上其它的选手进行互相补位，使进攻一方空隙减至最小。不过对手也可能变换战术，这样要想适应比赛中的状况快速变更战略是十分重要的。



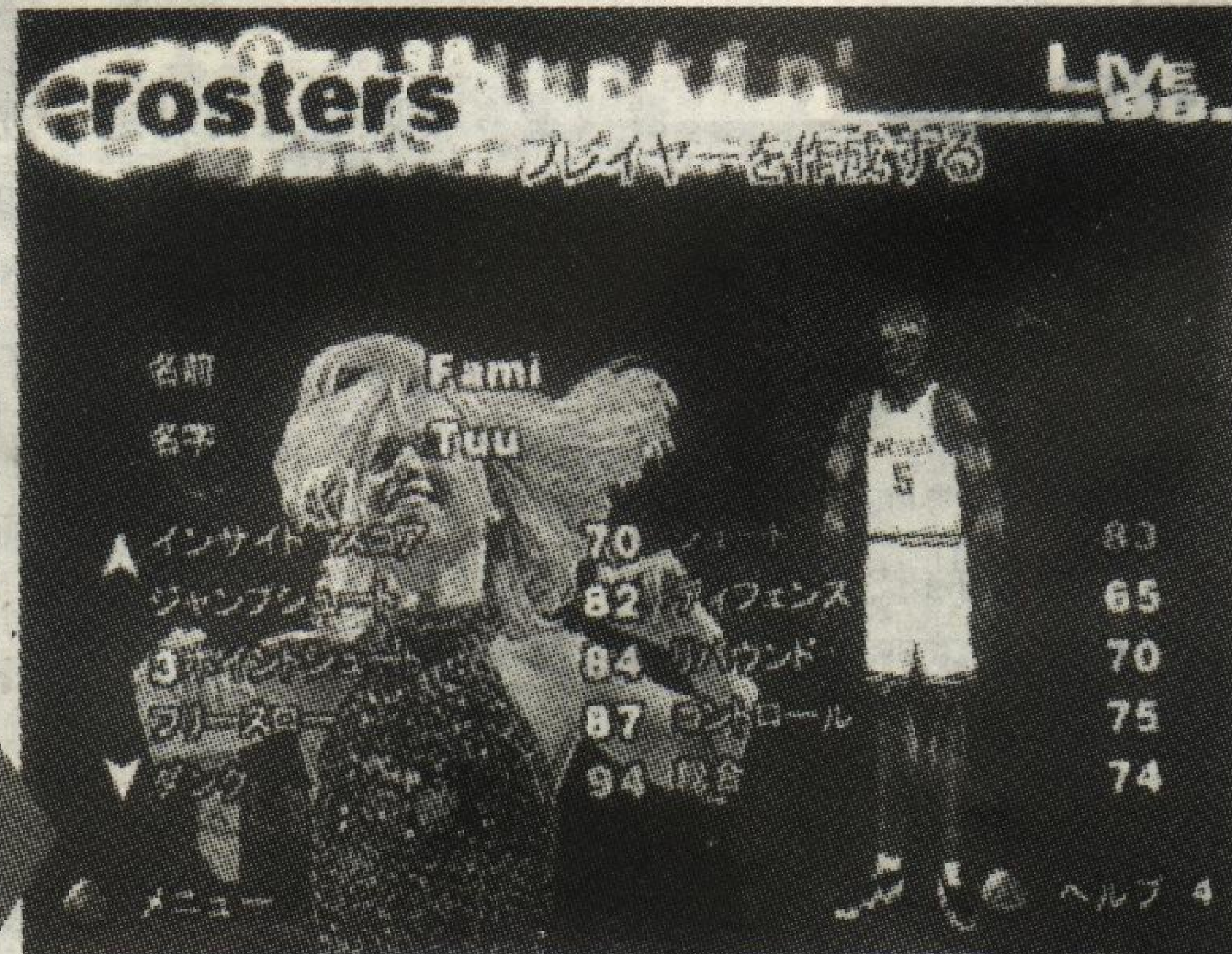




➡不断变更战术以取得比赛的主导权。

POINT3 原创选手的作成

游戏中最重要的一点就是作成原创选手来参加比赛，在原创选手作成时细微的部分也可进行设定是一大特征。选手的名字、身高、体重、外貌、力量等数都可以对其进行精细的作成，并且原创选手的得意技也可以追加，这样你所作成的原创队伍中很可能会出现持有不同得意技巧的选手，那么如再能灵活地动用各种战术，夺取胜利应该是很轻松的。



仔细分配各项能力值

↑➡能力值的不同分配决定了选择各异的风格。

新作成的选手能否在比赛中活跃呢?



↑角色的一切资料由你决定。



角色的容貌也可以制作



泽西恶魔的大冒险



责编/E·T

厂商：KONAMI
类型：ACT
媒体：CD－ROM
发售日：3月26日

诞生在美洲大陆的传说生物向邪恶挑战!!

“泽西”从体形上看好象是猫与蝙蝠合成的生物，它很喜欢到人间界来恶作剧，由于在美国的新泽西州目击者较多，因此而得名。

此游戏就以这位出生在美国的谜之生物(魔物)为主角，并且在3D空间内进行360度全方位地行走。而我们的主角“泽西恶魔”为了追捕从“泽西之塔”逃出的恶之科学家“那普”博士来到了人间界。在游戏中“泽西”要以飞行与跳跃等手段在击败阻挡其前进的敌人的同时阻止那普博士的野心。游戏由KONAMI制作，其系统有些象SS版的《NIGNTS》，并且也有玛莉64的一些影子。



在3D空间内自由自在的行走



⬆➡跳跃、空中浮游、打击等一系列动作是此游戏的基本组成部分。

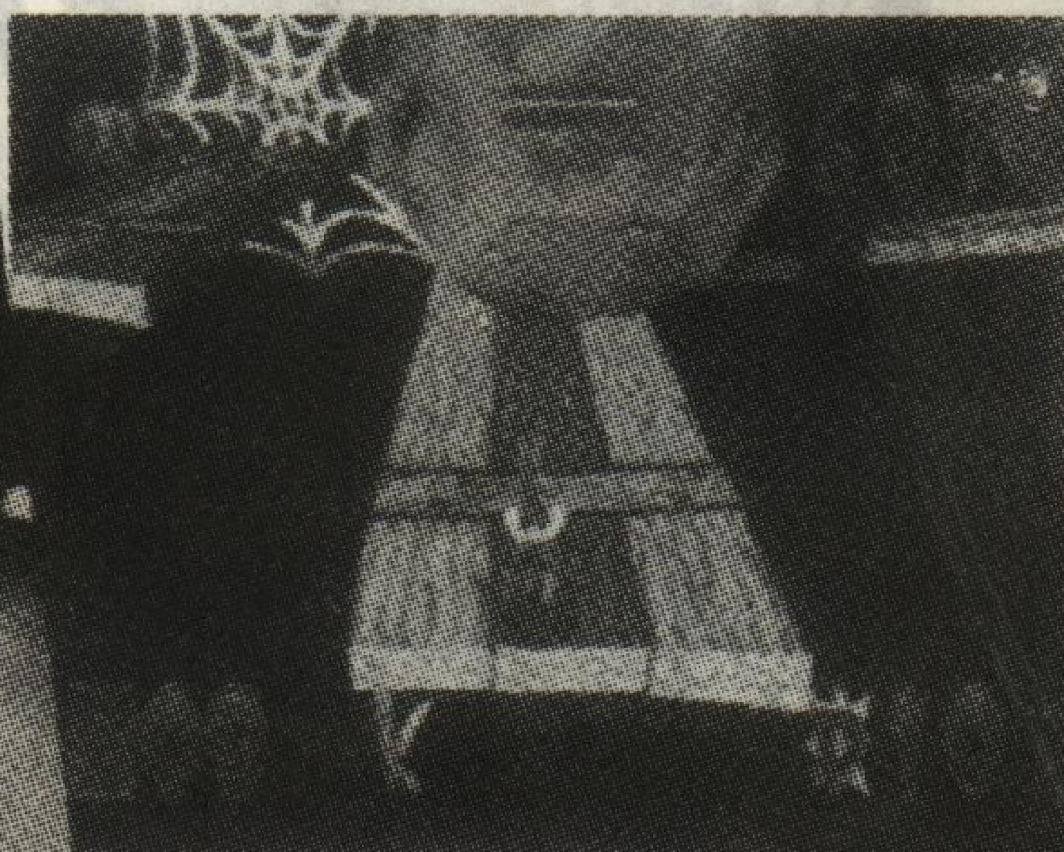
⬅与突袭泽西之塔的恶之科学者那普博士作战的新英雄。

游戏中出现的众多陷井会给玩者带来怎样的麻烦呢!?

在“泽西恶魔大冒险”中，各版面都有许多的陷井与机关，有的地方要在距被锁住的门很远的地方去启动机关，或者是取得有关的宝物，有的地方还可能准备了“落穴”等险恶的机关。大家很可能会在上楼梯时掉进陷井中，而陷井中有时还可能出现妖怪，这就要求泽西要临危不乱，在消灭各种的妖怪时逐渐寻找正确的道路脱出陷井的困扰。

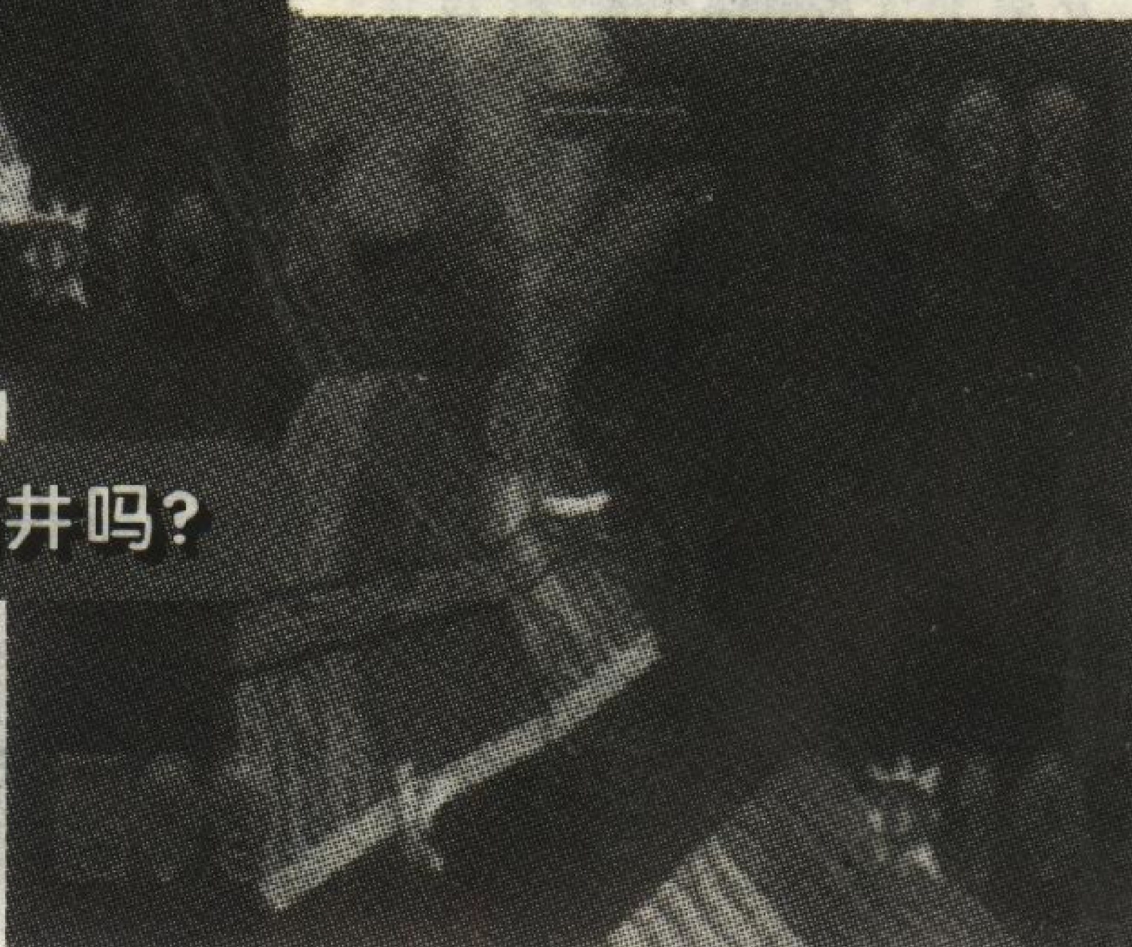
⬇在各版面中如能收集到100个象“南瓜头”模样的物品，那么就可以使泽西恶魔的生命1UP。





背后出现巨大的岩石

⬅巨大的岩石已然迫近，而泽西恶魔面前又是万丈深渊，是否能安全通过呢?会不会死呢?



会出现必死的陷井吗?

➡游戏中出现的陷井其类形之多简直令人难以想象，并且还极有可能会出现必死的陷井，泽西恶魔将会面对重重考验。

大约有50层高的泽西之塔是我们冒险的舞台

游戏中总共设计了多达50多个的版面，在各版面中那普博士很可能就隐藏在其中，并且还要求玩者取得版面中隐藏的文字K、N、A、R、F(那普博士自己的名字?)这些文字如不能全部找到是不能过关的。在收集这些文字的同时还要注意文字键要符合门的钥匙，这样才能通过此版面向下一关前进。不过文字差不多都隐藏在版面中的桶或是箱之中，而这些桶、箱也可能陷藏得十分隐秘，不细心是找不到的。当然破坏这些桶、箱也是游戏中优先考虑了。



⬆泽西恶魔好象跳到了很高的地方，真是太危险了!

位于街市下的地下洞窟

⬅泽西之塔下的地下洞窟，由于道路错综复杂，因此难度也相应提高。



我下面的到底是什么呀!?

➡被绿色植物覆盖的版面，植物系敌人会陆续登场。

⬆泽西之塔的中心地区，是比较安全的版面。

⬆来到了塔顶的泽西恶魔，它到底发现了什么呢?

巨大的泽西之塔即是怪物的大本营亦是你的战场

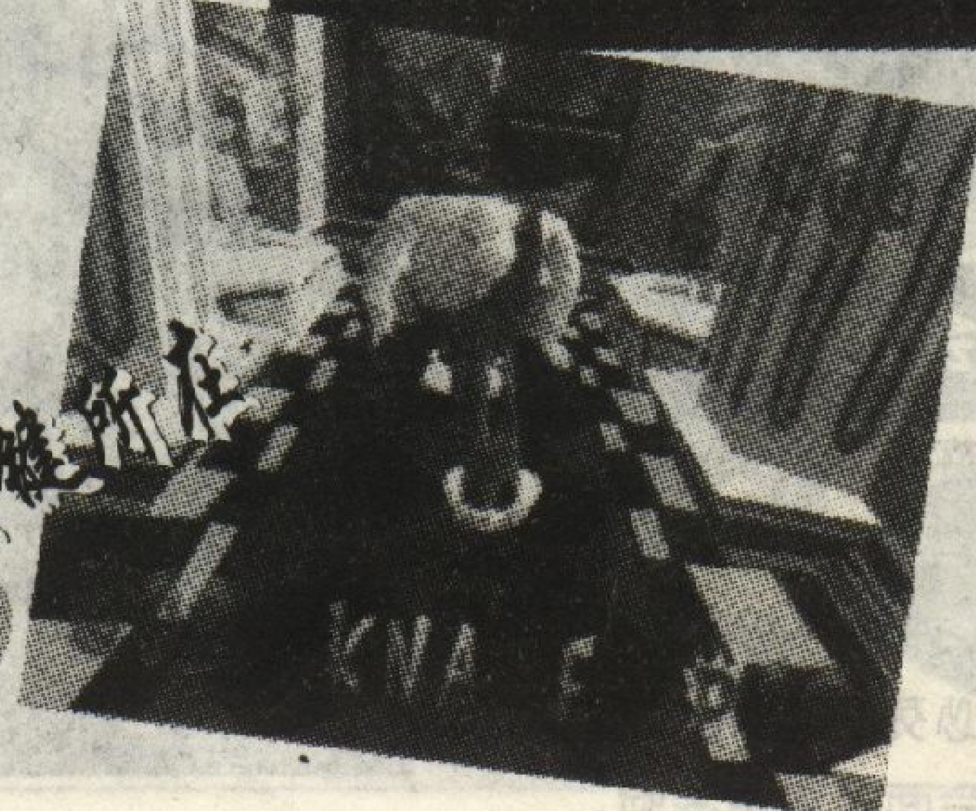
在此游戏中有许多怪物是那普博士的助手，比较有特点的包括怪力男、标本恐龙等的鬼怪军团，还有乌龟等的动物系军团，还有貌似醉态的老太婆(敌人吗?)的一般人，这些敌方角色的攻击类形多种多样，而我们的主角“泽西”就要以超人的跳跃技巧来躲避敌人的进攻，同时还要以强力的拳击来击倒来犯的敌人，不过有些敌人强大得超乎想象，因此在必要时还是以逃为上策，一味地乱打是不可取的。

泽西之塔中怪物的克星就是你!



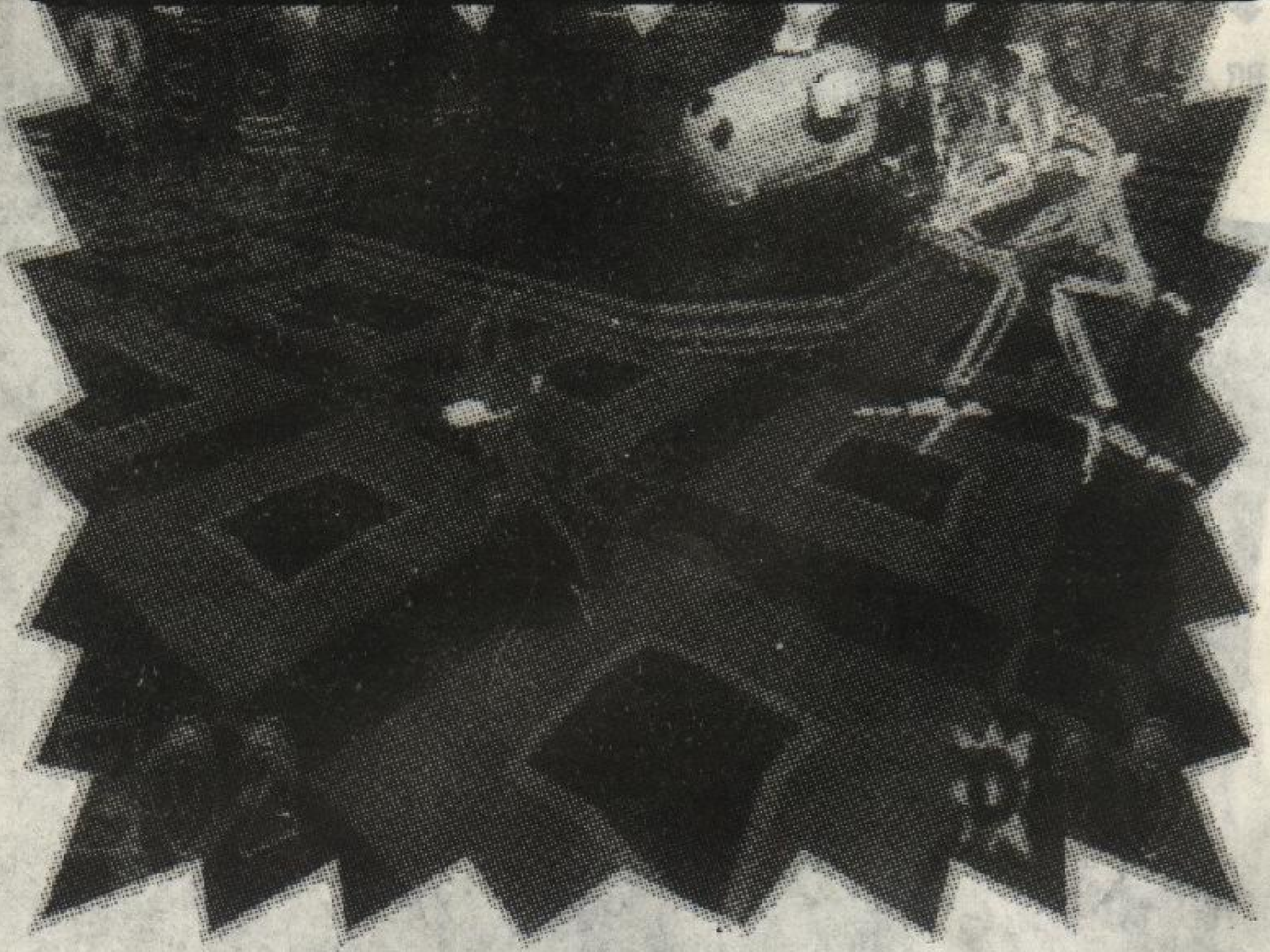


➡怪力男向泽西恶魔投掷出巨大的木箱，快跑啊!



⬅原始人形的怪物，击倒它是有一定困难的。

标本恐龙真的会动吗?



⬆泽西之塔的博物馆中(?)，泽西恶魔会被巨大的恐龙化石袭击，由于这是中BOSS级的敌人，所以一定要将之击毙才能前往下一版面。



魔剑美神



PS NEW

责编/E·T

厂商：角川书店
类型：S·RPC
媒体：CD－ROM
发售日：4月23日

完全忠实原作的《魔剑美神》的PS版就要与玩家见面了

在去年夏天在SS上登场的，并且令原作(动画)FANS们狂喜乱舞的模拟RPG《魔剑美神》，如今要在PS上移植了，在游戏中依然加入了动画版中的一些情节，并且以CG动画的形式表现，在战斗豪华的声优阵容会为其增加亲切感。从游戏的整体来看肯定是受原作FANS们(不多!)注目的作品。

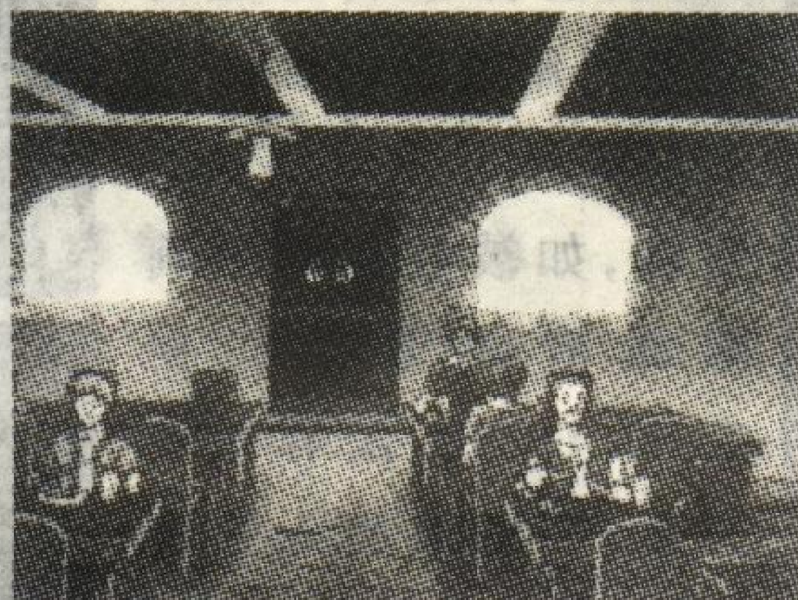
游戏的系统与SS版的相比没有多大变化，以情报收集为先再进行故事情节的冒险模式依然被保留下来，在战斗中也是以SLG的形式展开，不过PS版追加了一些SS版没有的新要素，而且PS版居然还对应振动手柄(不知会有何用呢?)难道说在战斗中被对手打中时会使手柄振动吗?(不过意义何在呢?真搞不明白。)



忠实原作的游戏气氛

⬅⬇以真实时间制展开的战斗，战场各角色的行动由电脑AI控制，游戏中各角色的性格特点与原作相同。

[さ] 白蛇のナーガ
(サーペントのナーガ)
カウリィと出会う前のリナの相棒で、自称リナ最大最強のライバル。
魔法に関する才能は、主人公であるリナを超えるかもしれないが、その才能の使いどころと使い方に致命的な欠陥があり、自分自身が致命的な損傷を受ける事もしばしば起こる。
同意語 ―金魚のうんち



スレイヤーズろいやる

在GAME中不但有TV版中出现的人物，还加入了剧场版中的某些角色，并且原创角色在游戏中也有登场，这些众多的角色在游戏中真是一场梦幻般的演出，玩过SS版的玩家对游戏的剧情应该已经十分了解了，游戏在序盘阶段以莉娜与几位同位初会开始，并且接受了被魔物攻击的妖精族少年拉克的护卫任务而开始了她(他)们的冒险旅程，在各城镇会发生许多情节，有的则与动画版相同，在这些情节中还可能遇到新的同伴与你一同进行冒险，游戏的难度属于中等，而在GAME中的提示有许多中文出现，大家可以轻松地了解到剧情的发展。

序盘故事流程介绍

Ⅰ 巴古拉多东部森林

莉娜在森林中看到了被魔族袭击的妖精族的少年，并且仗义相救，最后一同回到巴古拉多街市中。



游戏的原创角色登场

Ⅱ 巴古拉多街～巴古拉多西部森林

在街中被救的少年拉克向莉娜说出了被袭的原因。传说谁能得到回复雷萨利阿姆娥的首饰，就可得到娥中的秘宝，魔族就是为此才袭击他的。因此拉克很希望莉娜能帮助他。





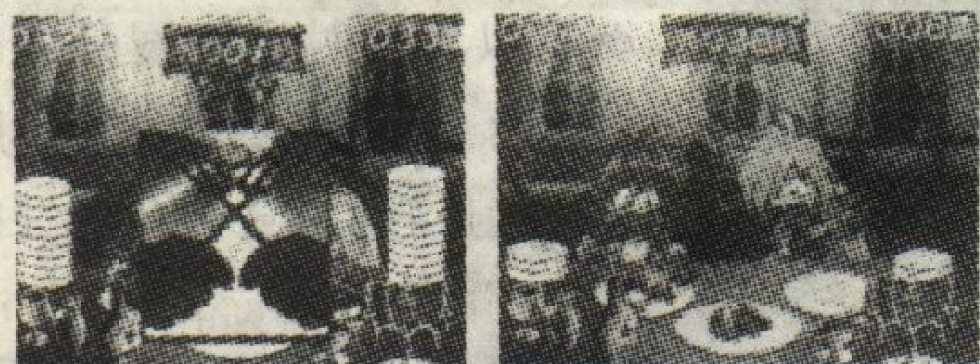
⬆与魔族的战斗在游戏初期便很快开始了。

在PS版出现的原创要素公开

在本游戏中加入了众多的迷你GAME。在SS版中有两个迷你游戏登场，而在此次的PS版中不但继承了这两个迷你游戏而且还新增了5个新迷你游戏。此次新加入的这5个游戏，可以利用指令操纵其中的角色，这样与电脑对抗时更增加了紧迫感，这些迷你游戏虽然与主剧情无关，但它却能考验你手指上的灵活反应能力，难道你不想接受挑战吗？下面就是这五个新加的迷你游戏，在这里先向大家做一下介绍。

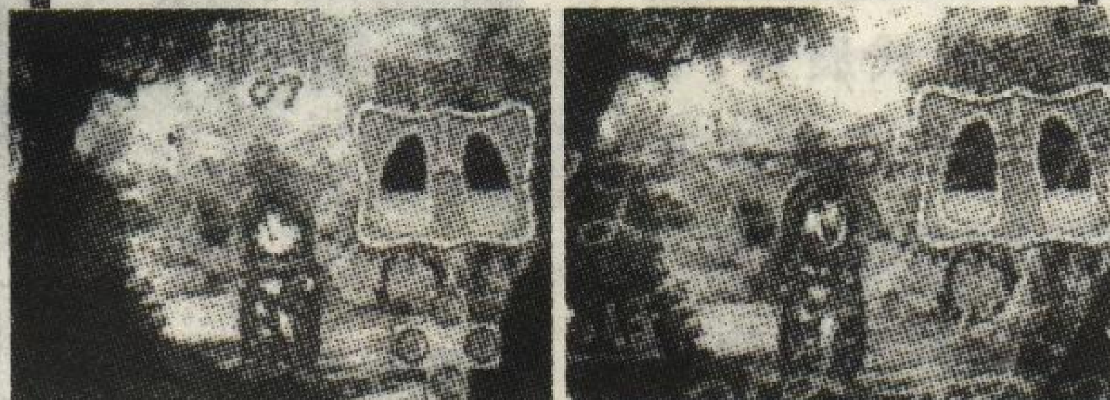
VORACITY BATTLE

操作莉娜与卡奥里进行吃饭大竞赛的游戏，画面上的3个器皿中的食物分别对应的手柄○、□、×键。在限制时间内莉娜所吃的食物一定要比卡奥里多才能获胜，如果两个同时那到同一器皿中的食物时，可以用连打按键的方法决胜。



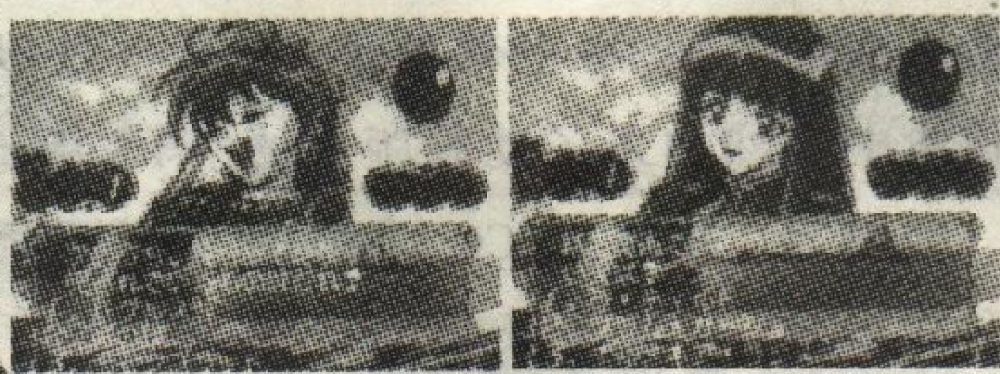
NAGA OF A LOUD LAUGH

娜加高校持久力测示的游戏，规则很简单，按画面的指示用连续按键的方法使画面右上方肺活量示意内的刻度值上升，在限制时间终于便放开按键，基本上是空气越多，持续高点的时间也就越长，此时娜加会发出高傲的笑声。



SLAYERS QUIZ

这是一个有关《魔剑美神》的知识考验游戏，其中不断地出现一些有关《魔剑美神》动画，在游戏中的一些问题，即便你是《魔剑美神》大FANS，如想全部正确回答也有相当的难度，玩者可以有六位角色中选择一位，当有了问答错时便GAME OVER。



GRAND ROTATION AMERIA

从高层建筑物上跳下的GAVE。大空体需要作出华丽的动作，当然这是需要指令输入的，而你有三次机会来操作画面中的人物，正确的指令输入便可得到高的分数。



LINA VS ROBBERIES SP

莉娜的盗贼退出游戏，玩者操纵莉娜左右称动利用放出的火焰箭消灭画面上不断出现的盗贼，如被贼侵入了莉娜面前的警界线便GAME OVER。随着等极的上升，盗贼的人数也会增加，到后来莉娜可以利用木桶抛向敌人，使敌人受到攻击。

有些象射击游戏的迷你GAME





Ⅲ 古拉姆斯托克

莉娜一行人向妖精族长询问了有关首饰的事情，于是便带领拉克等人一齐向索妮亚城魔导士协会出发



妖精族的长老提供的珍贵情报

Ⅳ 索妮亚城的里街道

选择不同的道路会出现不同的人物与剧情，在索妮亚城里街道中莉娜与塞尔迪亚相遇，当大家准备好一切出发后在途中遇到了来历不明的山贼的袭击。





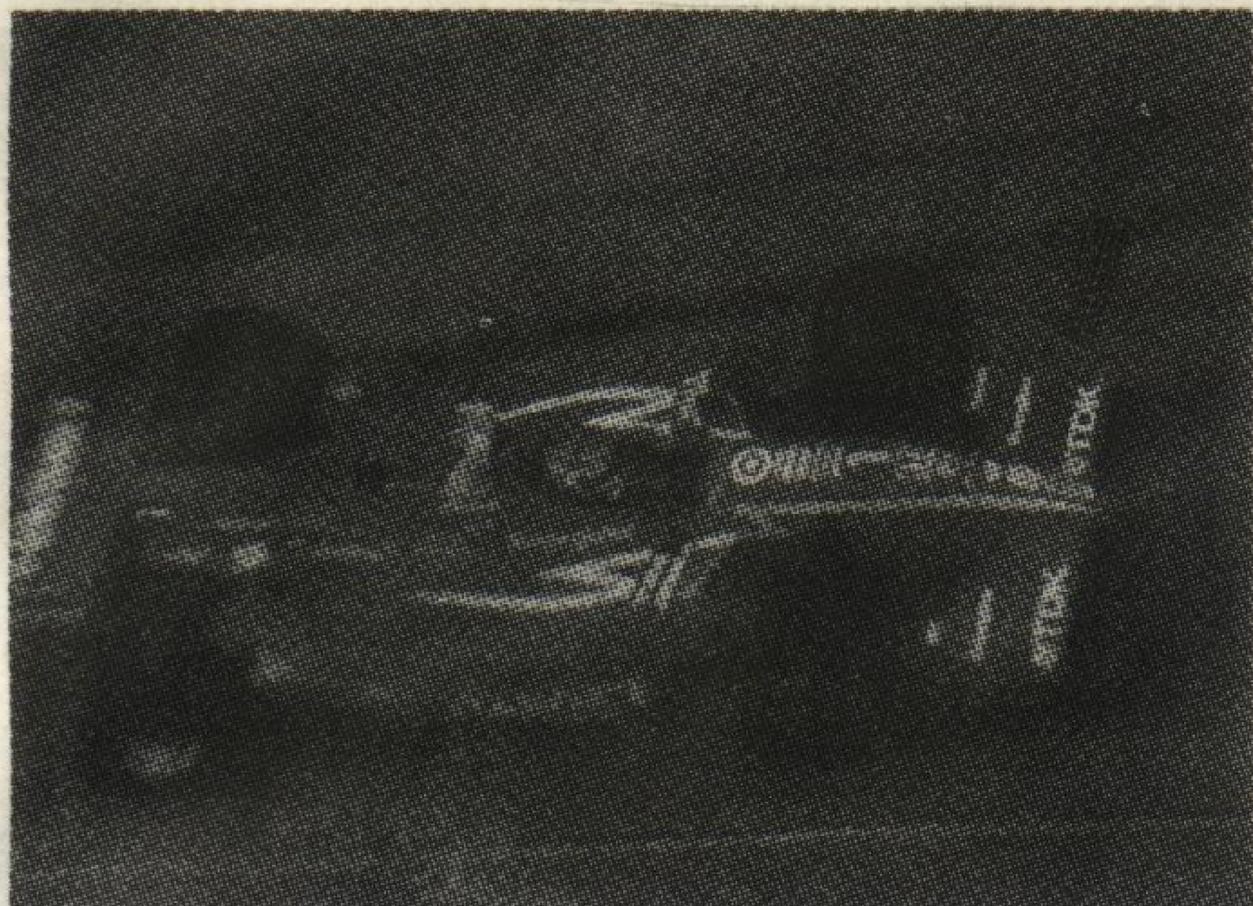


各街道中都有很重要的情报

Ⅴ 索妮亚城

索妮亚来到索妮亚城魔导士协会，莉娜接受到了神农的委托，原来教会中一个重要的神像被盗走了，看来不找到神像便不能得到教会的任何有关情报。





C·A·R·T

PS NEW

- 厂商:SCE
- 类型:RAC
- 媒体:CD-ROM
- 发售日:3月予定

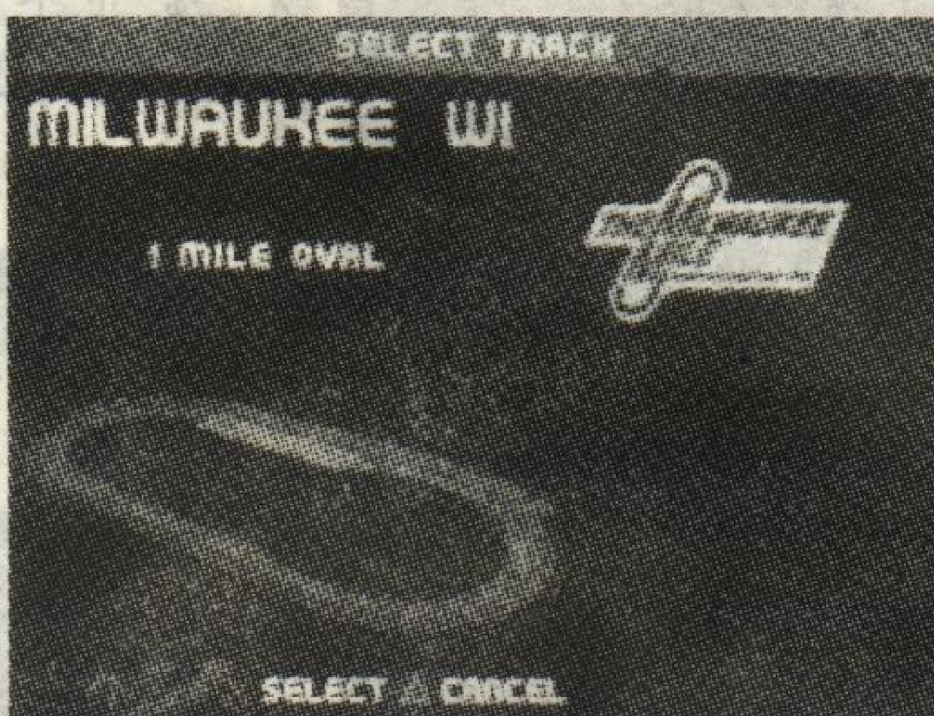
责编/E·T

真实感极强的INDY赛车游戏

C·A·R·T意思是美国竞速比赛——Indy赛车冠军赛,由于它有比F1赛车更高的速度,所以在欧美地区广受欢迎,比起F1赛它虽然没有那么高的战略性(几乎没有烦人的弯道),但是由于速度超快的因素却无形中为其增加了无限的紧张感。也就是说这是一部令人十分"激动"的作品。

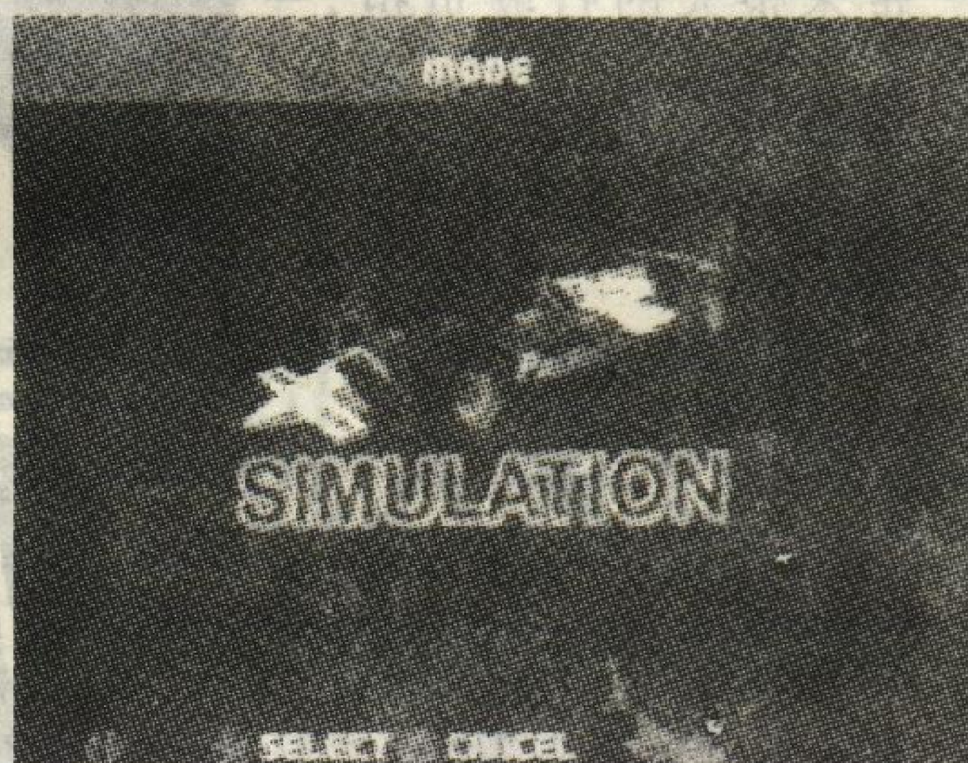
C·A·R·T的世界也就是我们所说的Indy赛车系列,游戏中你要转战于包括美国在内的四个国家,以夺取这项赛车的优胜。从表面上看比赛用车与F1一样,但是C·A·R·T所用的比赛跑道却与F1赛道有着本质的不同,F1赛道有众多类型的弯道,而C·A·R·T的跑道都只是一个近乎规则的椭圆形。虽然车手不需要十分高超的弯道技术,但是由于赛车上搭载的高出力发动机使其可达到370km/h的平均时速,而比赛车中最大的迫力也就在于此。

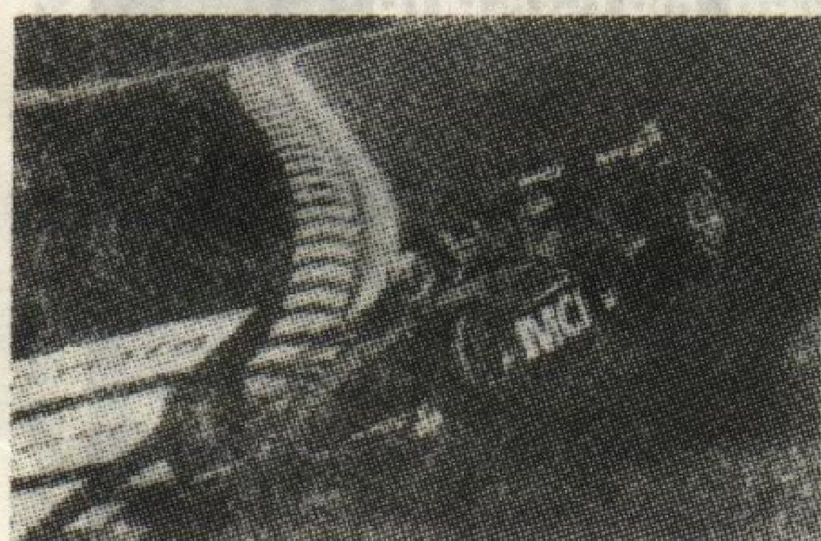


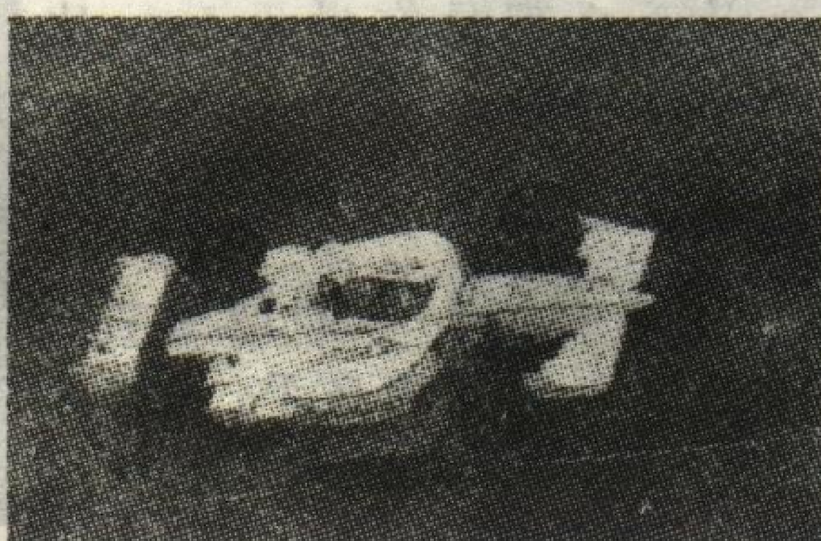


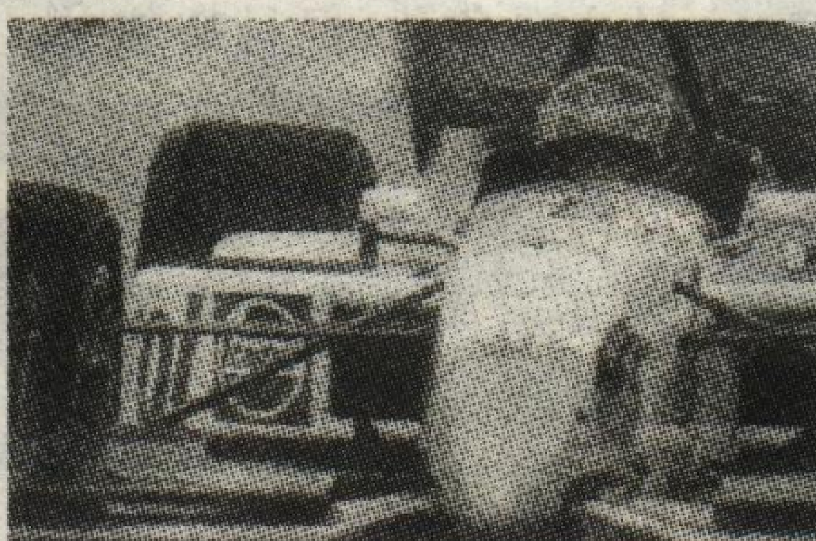


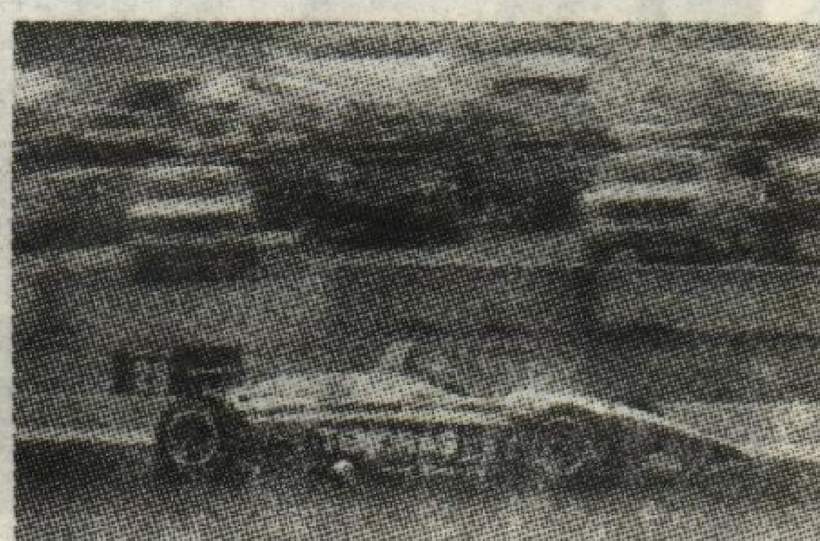


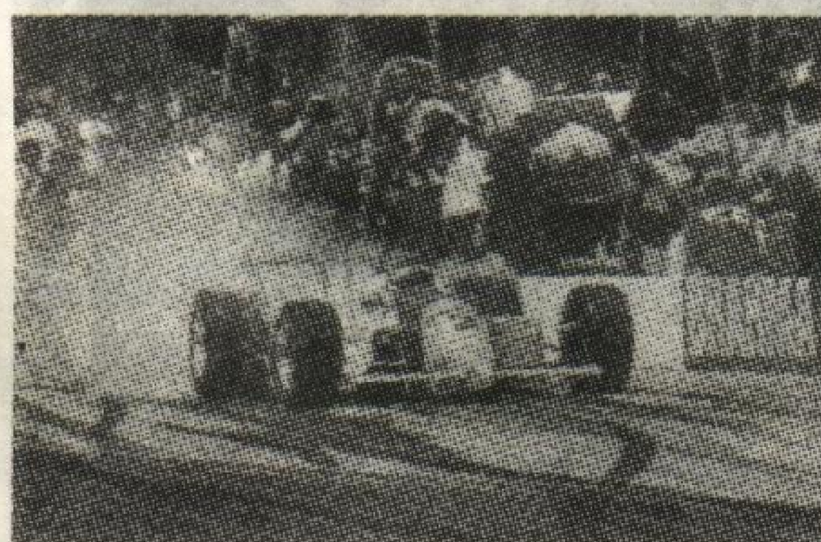


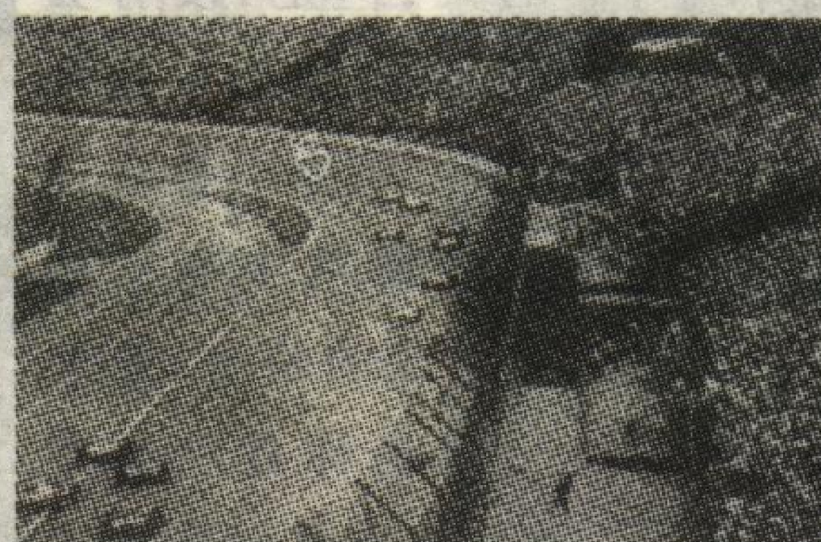




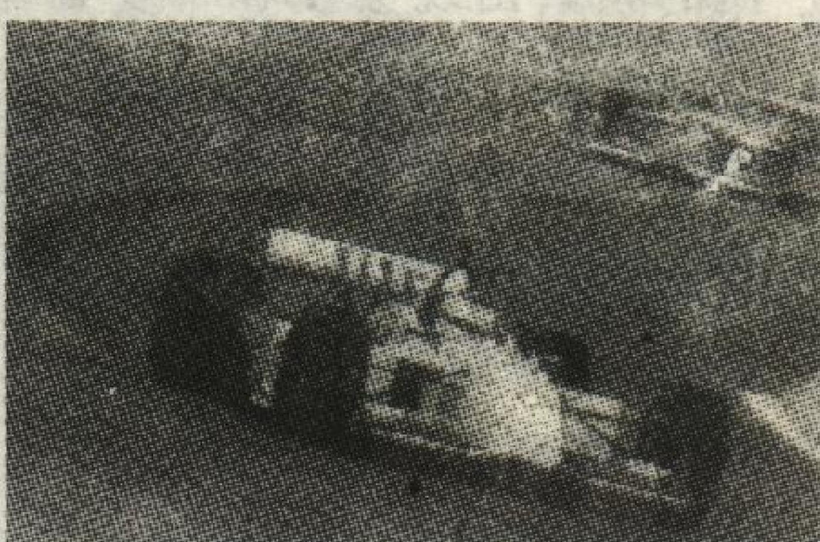


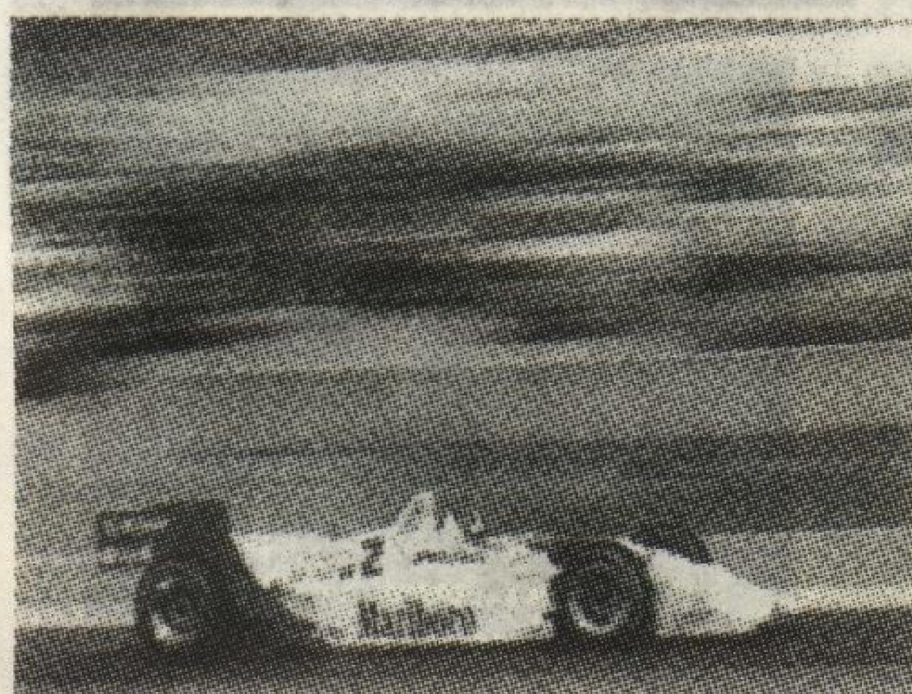




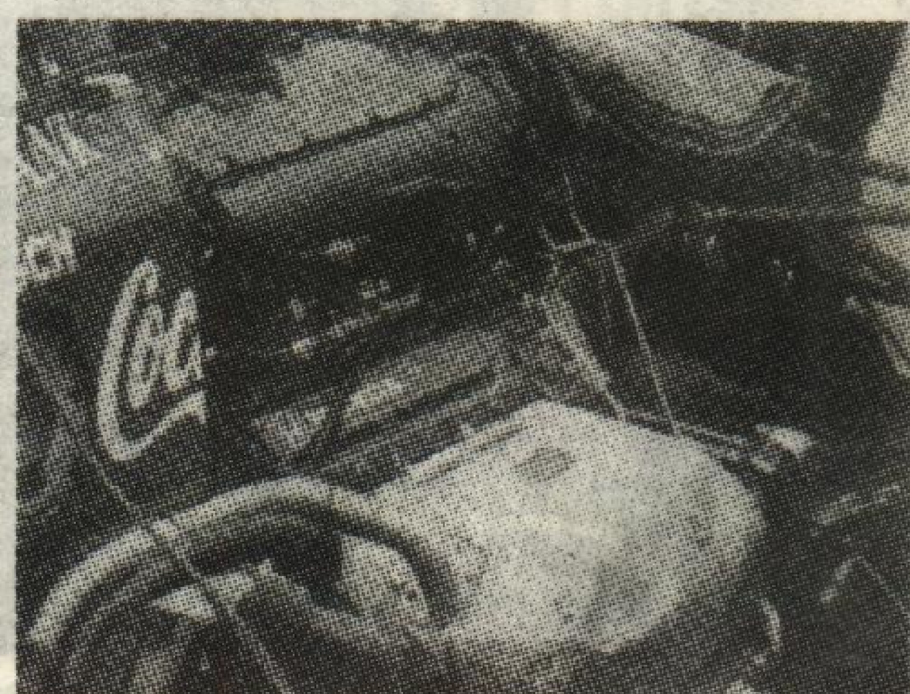








游戏模式分街机与模拟两种,在街机模式中有一个ON/OFF的开关,当把它打开时赛车之间就有了碰撞的可能,比赛的复杂程度也随之增加,关掉它我们就可以享受到比赛中那绝高的速度感了。由于前者更接近于现实比赛,因此,在比赛中当赛车受到碰撞而产生一定的伤害时,就要在道路边进行短时间的维修,所以维护站的设立则是十分重要的

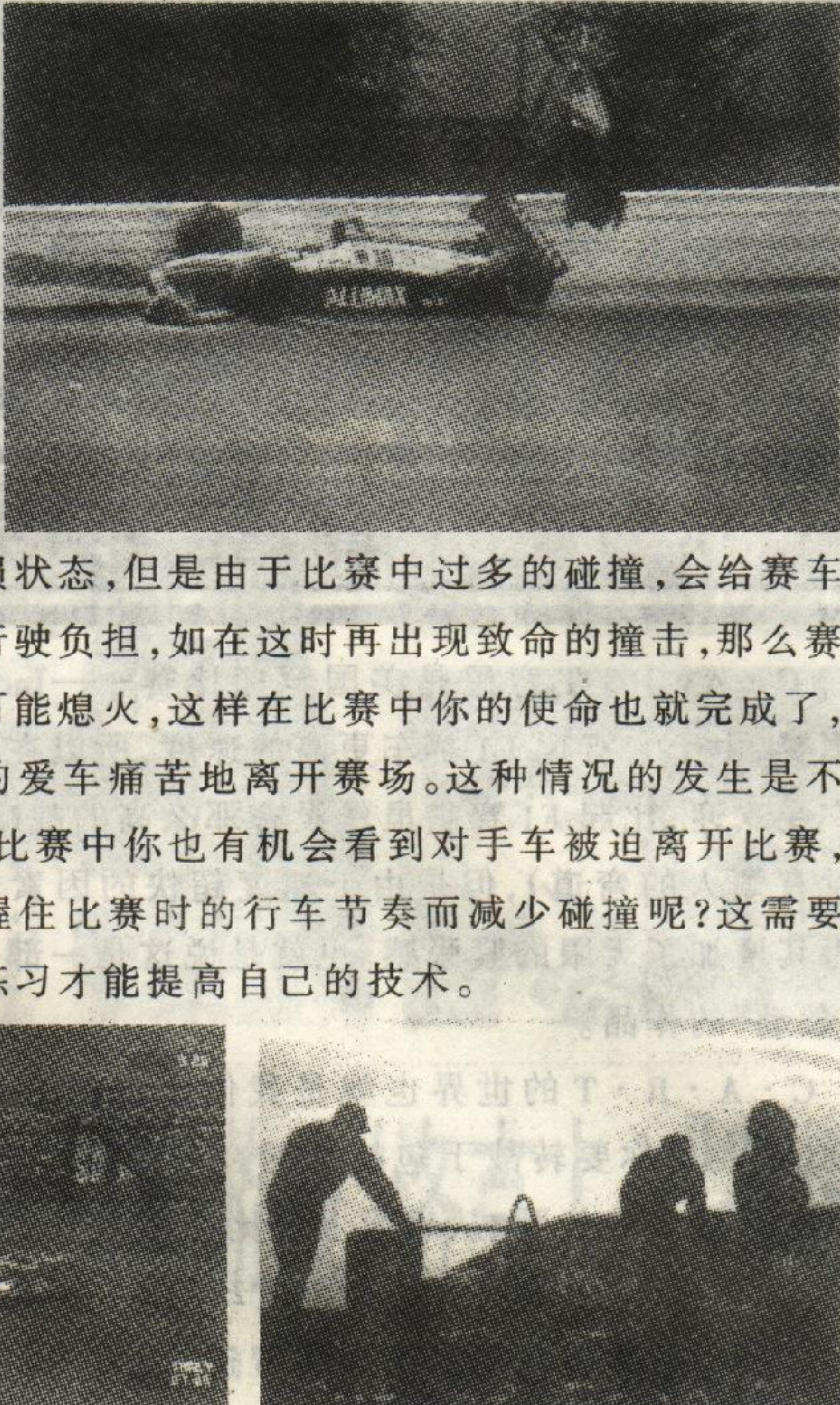


向极限状态挑战 SPEED



·由于Indy赛的时候大约在250英里以上，那么换算成标准单位就是差不多近400km/h！大家想一想这样高的时速在行驶时难免会出现差错，很有可能会瞬间就与对手车相撞，而当行驶的车队在一起转弯时会因为每人的技术与速度相异的原因发生碰撞，而这些都是很难避免的，也就是说在比赛中要尽量避免不必要的碰撞，如遇上了则要在极短的时间内恢复正常行驶，因为过多的碰撞会给赛车带来很大的行驶负担，一旦出现故障就要去修理，那么这样就会延误比赛时间了。

难以避免的碰撞 CRASH

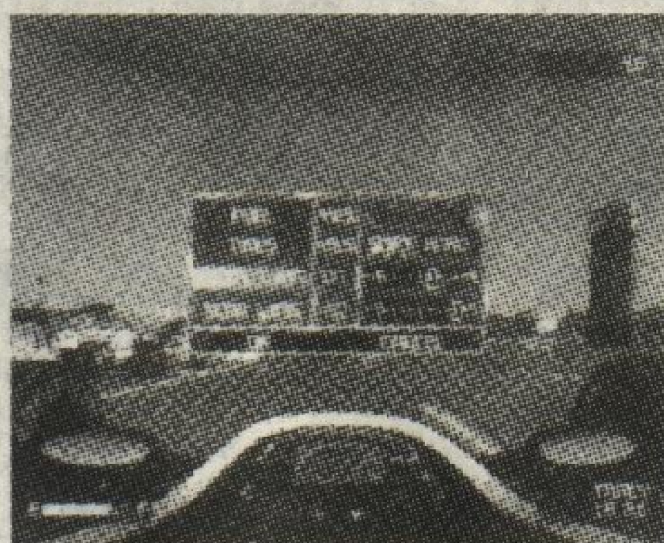


在比赛无论是你还是对手中途被讨汰出局，这与碰撞有着直接的联系，虽然在修理处可以恢复赛车的被损状态，但是由于比赛中过多的碰撞，会给赛车带来极大的行驶负担，如在这时再出现致命的撞击，那么赛车引擎就很可能熄火，这样在比赛中你的使命也就完成了，只有推着你的爱车痛苦地离开赛场。这种情况的发生是不论你我的，在比赛中你也有机会看到对手车被迫离开比赛，那么怎么把握住比赛时的行车节奏而减少碰撞呢？这需要我们不断的练习才能提高自己的技术。

战略上的助手 PIT WORK



虽然比赛中车手是主要角色，但只靠他一个人是很难取得优胜的，那么在比赛你要拥有一支训练有素的维修队伍来帮助你。正如前面所说，比赛中碰撞的频繁出现会使赛车受到一定的损伤，当这种损伤达到了一定的程度时，赛车不能再继续免强地工作了，那么这时就必须来到修理处来进行必要的部件更换，以及各种技术数据的调整。而负责这项任务的机师们的技术必须是十分出众的，他们不但要有敏锐的观察力，而且还要有极快的速度，训练有素的机师通常可以在10秒左右就能更换四个轮胎，所以在最少的时间内使赛车的受损的部件得到恢复，是这支修理部队首要的课题。

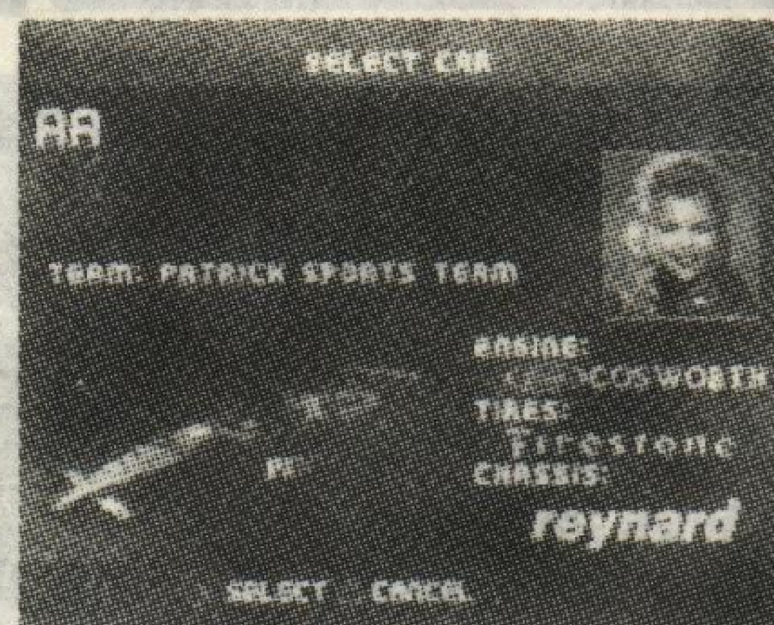




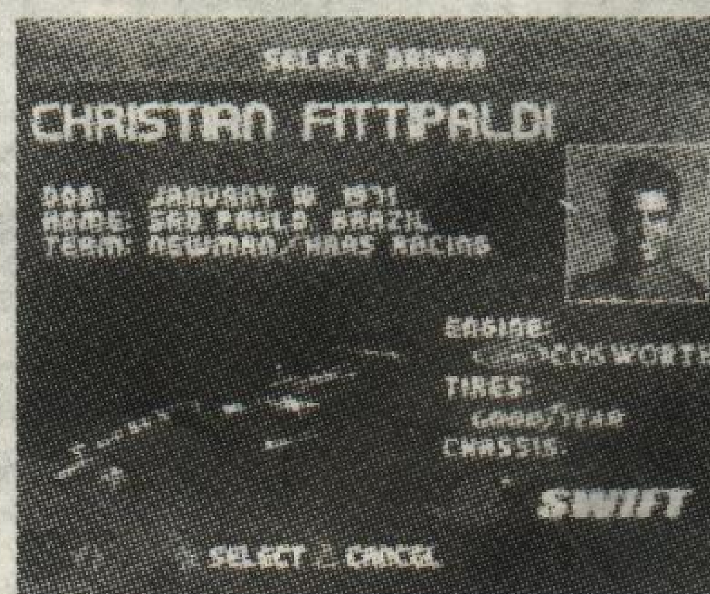
参加比赛的选手 RACER

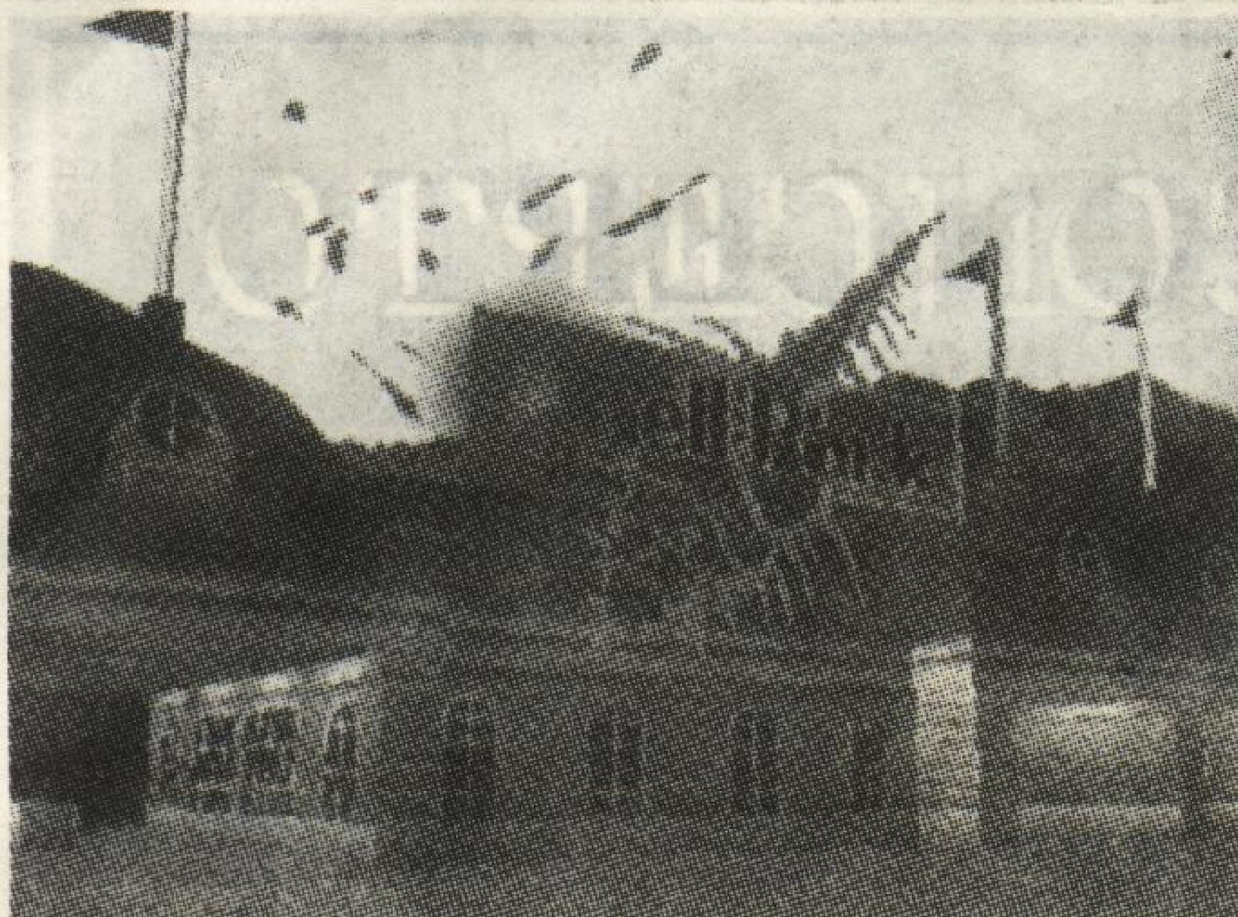


在比赛中登场的车手几乎全部是在世界Indy比赛中著名的人物，他（她）们中有的是从F1移籍到C·A·R·T的，有的则是一直活跃于此中的高手，虽然国内的玩家很少有熟悉他（她）们的人，但是，没有关系，这并不影响我们玩这个游戏。另外如果你不喜欢这些选手那么游戏中有一项原创选手作成的指令，在此你可以创作出你喜欢的赛手，顺便说一句原创赛车手的能力可不低哟！



题外话：1998年3月26—28日世界C·A·R·T大赛将在日本举行，届时世界上众多的**Indy**好手都会云集于此，对此项比赛有兴趣的玩家，可以通过卫视体育台来观看。





金田一少年事件簿 ~地狱游乐园杀人事件



责编/E·T

厂商：讲谈社
类型：推理 AVC
媒体：CD－ROM×2
发售日：98年3月予定

再现了“金田一”精典场面的最新作与大家见面啦！

在《周刊少年》杂志上获得好评的正统推理漫画《金田一少年事件薄》，已经多次改编成为游戏。在这之前SS发售了此系列的《星见岛的复警鬼》，而这款游戏则是由漫画中『地狱游园杀人事件』一段改编而成的。虽然国内的玩家看过《金田一》这部动画的人很少，但是大家可以从SS和PS上的两部游戏多少了解到金田一与他的伙伴们利用超天才的头脑与罪犯周旋的故事。对于这位推理天才，大家也许知道一点他的事迹吧！







⬅他们是把握剧情关键的人物，会在游戏中有怎样的表现呢？

精彩的推理探案游戏是考验你头脑的舞台

PS版引用了漫画中比较著名的一段情节。故事从金田一与美雪早晨外出开始，他俩正准备参加主题公园“SHELL PARK”的开园仪式。在行到公园附近时金田一的老搭当剑持警部突然架车而来，他们在深木林中发现了一具上吊而死的尸体，从死者的身体分析到此人是被伪装成自杀的一起他杀案件，就在此时，公园中也传来了逆名电话，同时被告知几个小时内主题公园会被大型爆弹炸毁，那么这个罪犯有什么目的呢？是出于对金田一的怨恨吗？与森林中上吊而死的那个人又有什么联系呢？

在游戏中金田一的一些搭当会陆续登场，其中包括佐木2号、明智警视，再加上金田一与先登场的剑持警部，他们会一同来到公园现场，介时会有一些推理大会战。

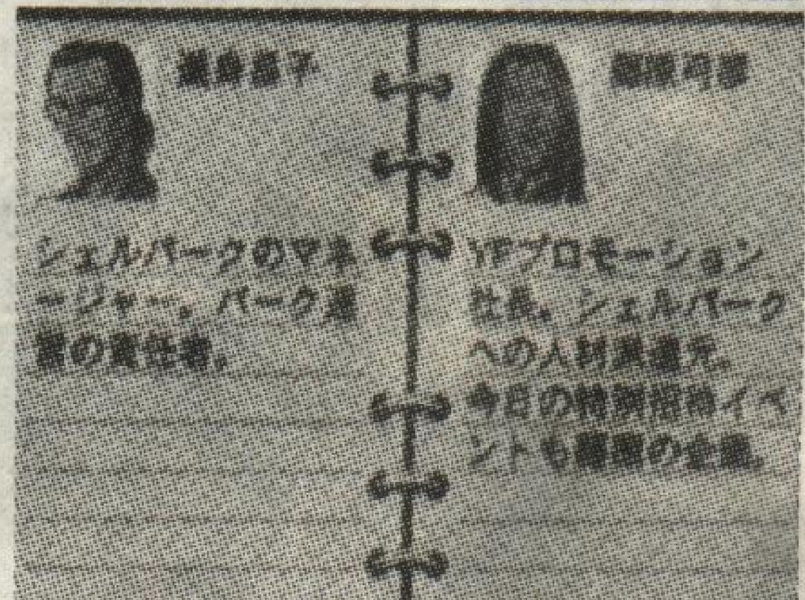


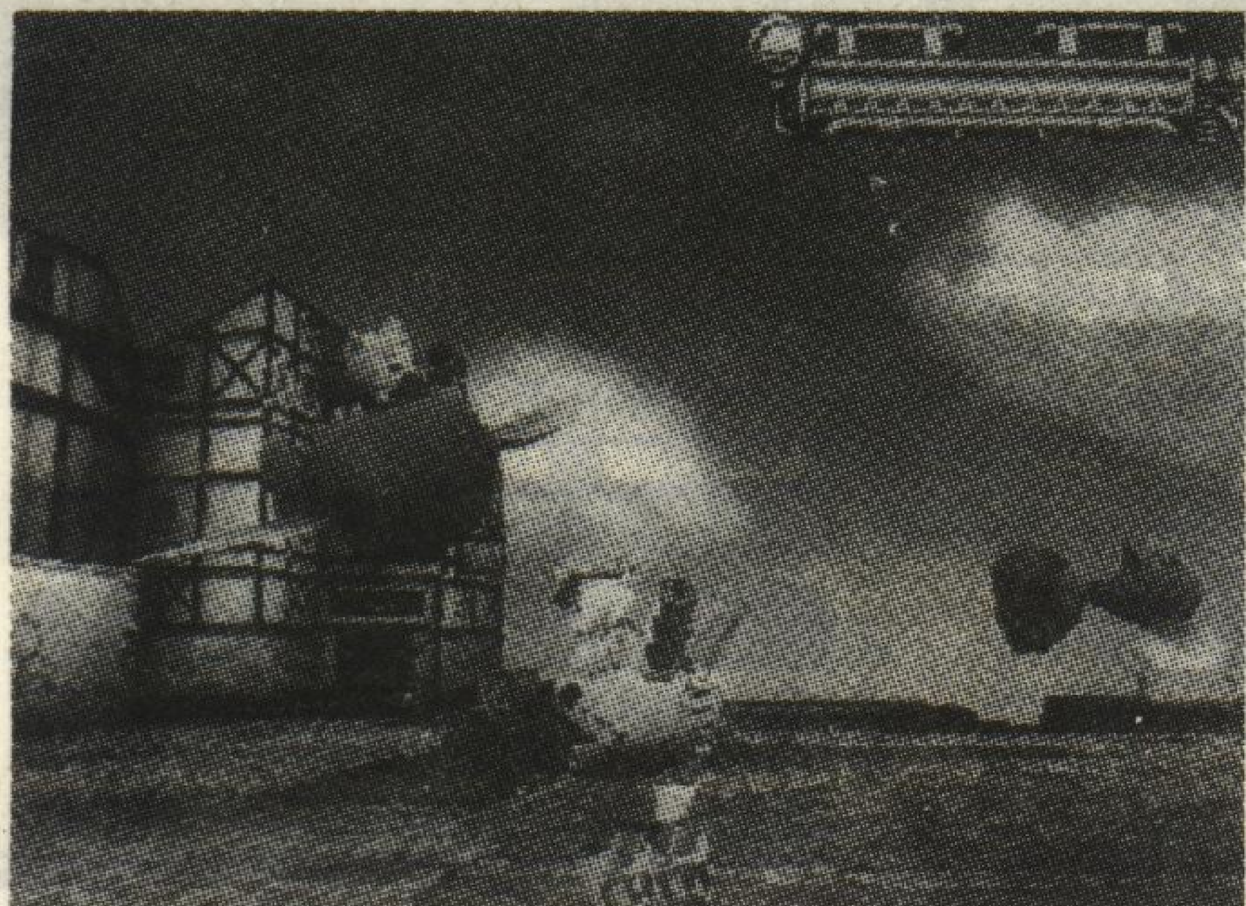


就在此时罪犯便逐步开始了他的计划，在正午间，游乐园广告牌“SHELL PARK”被爆弹炸掉了一个“S”，因此本来是主题公园的“SHELL PARK”也随之变成了地狱游乐园“HELL PARK”。而我们的主角金田一所剩下的时间已经不多了，他要在巨大的主题公园中找到那枚隐藏的炸弹，而主题公园则分为四个部分，这四个部分包括商业区、水族世界、幻想世界和冒险世界，它们之间都由不同的交通相联，并且在这四个世界中还分别有不同的建筑物(废话)，这些建筑物中很可能隐藏着许多有关的情报，而炸弹也极有可能在它们当中，与公园工作人员交谈可获得情报，然后仔细分析情报的价值性再进行下面的工作，金田一的搭当们也充当着重要角色，但罪犯又有着巧妙的布置，没那么容易让你找到炸弹的地点，并且如玩者错过了机会便会园毁人亡GAME OVER，怎么办？时间已经不多了！你——金田一能够再次发挥他那超天才的头脑呢？看你了！

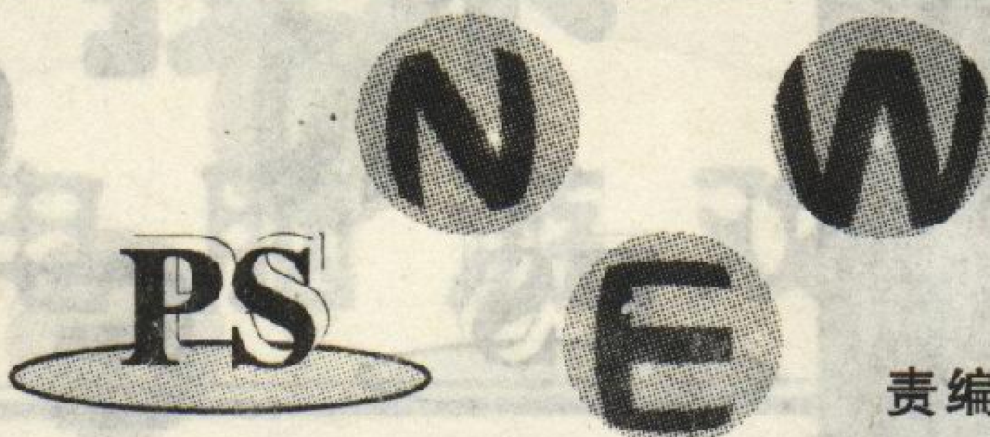








TAIL CONCERTO



PS NEW

责编/E·T

厂商:BANDAI
类型:ACT
媒体:CD-ROM
发售日:98年4月上旬

给我们带来轻快感的动作游戏



这是一款操作可爱的小狗在3D立体空间冒险的动作游戏,在这里充满了无限的轻松与恢谐。最近一段时间有的游戏给人太多的压抑,而这个游戏却能给人极大的轻松感,使我们在玩时可以充分地享受到游戏中的乐趣。

玩者的目的是歼灭瓦布鲁大陆中最为邪恶的黑猫团,而我们的主角瓦布鲁是一名年轻有为的警官,他在追捕黑猫团罪犯的同时,被莫名其妙地卷入了一起神秘的事件中,而这起事件所牵扯的人员之多是瓦布鲁从业以来的第一次,虽然有些不知从何下手的感觉,但瓦布鲁凭借他那对事业执着的追求,解决任何问题都不在话下。玩者要操纵主角在广阔的世界中进行畅游,在使黑猫团授首的同时解决那神秘的事件。但黑猫团与事件又有什么联系呢?游戏中自会有答案。

掌握黑猫团的动向是致胜的关键

游戏的基本流程是从瓦布鲁接到任务开始,首先到各村镇收集一些有关的情报(有些象RPG游戏),然后与敌人发生战斗,而与敌战斗则是以动作的形式来出现,在游戏中瓦布鲁并不是赤手空拳与敌人战斗,他有一架警用战斗机器人,虽然机器人的个头很小,但在对敌中却能发挥出它神奇力量,这架机器人也被称为是罪犯的克星!

游戏虽然是以动作为主,但是瓦布鲁在对敌时所用到的动作十分丰富,并且还可以借助一些道具对敌人进攻,而敌人是隶属黑猫团的成员,因此它的身手都十分迅捷,稍有不注意便会让它们溜之大吉。因此,对敌前熟练地掌握瓦布鲁的各种动作是十分重要,由于瓦布鲁天生好动,因此他有着十分丰富的对敌技巧,只要掌握这些动作,那么无论黑猫团再怎么狡猾也逃不出瓦布鲁正义的手掌。







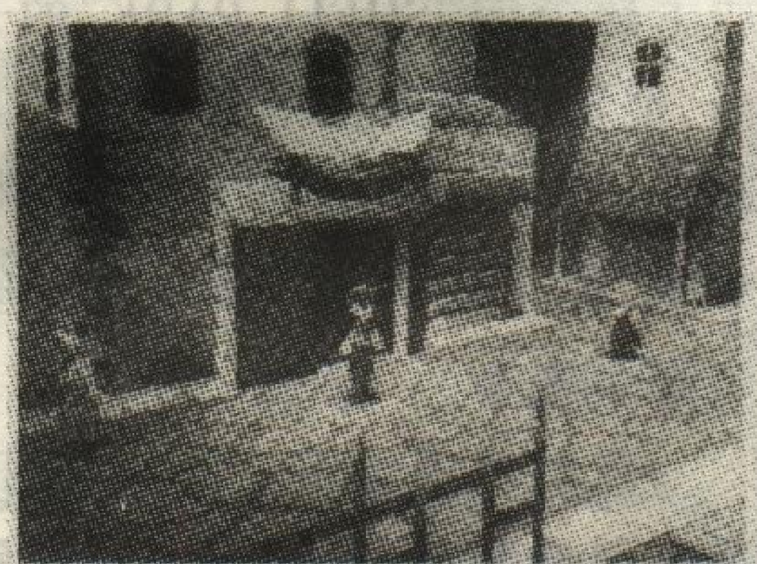


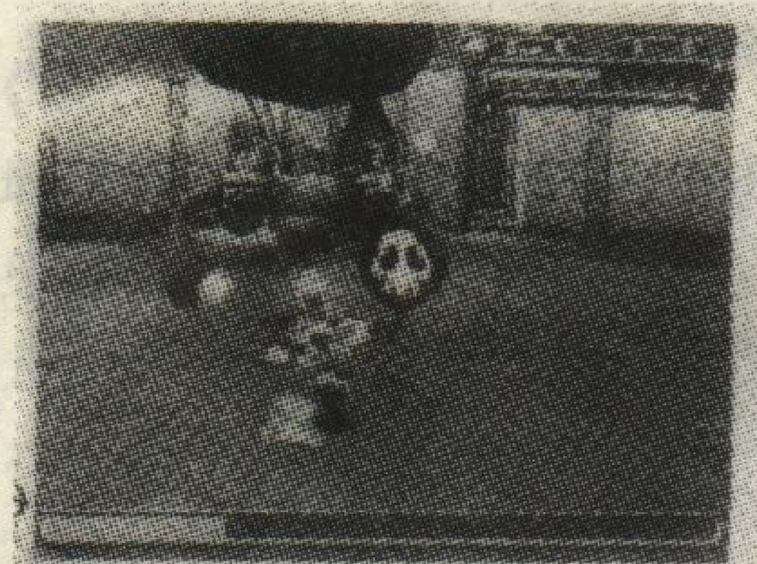
海阔凭鱼跃!天高任鸟飞!

游戏中瓦布鲁在办案过程中会经过许多地方,这些地方的地形也都不同,并且还有机会与王国中的上层人物发生接触,能否得到国王的协助,那还要看你的能力是否能得到国王的赞赏才行,但同时又会有一些把你视为对手的人出现,互相之间的竞争能否胜利往往是取悦国王的资本。

瓦布鲁在广阔的大陆间的大冒险是人生试练的最好机会,在这个过程中你(瓦布鲁)不但是获得很多知识来增加对敌经验,同时隐藏在大陆间的各种不法组织也完全由你来产除,虽然任务十分艰巨,但在被称为是罪犯克星的瓦布鲁与他那无敌的战斗机器人面前,没有不能办到的事情。黑猫团的歼灭也就要靠你了!









サクラ大戦2 Sakura Wars

樱花大战 2 ~请你别死去~

SS NEW

责编/E·T

厂商:SEGA/RED
类型:S·RPG
媒体:CD-ROM(枚数未定)
发售日:98年春

受到广大玩家热切期待的《樱花大战 2》即将登场

在 98 年暑假之前 SS 除《机器人大战 F~完结篇》之外就要数《樱花大战 2》是大手笔的作品了,由于其前作所带来的社会效应与经济效益,更由于广大玩家的呼声,因此,广井王子先生与 RED 的全体制作人员很早就投入到了《樱花大战 2》的紧张制作中,并且角色形象依然由腾岛康介执笔。可以说《樱花大战 2》是 SS 中最受玩家们关切的作品。

《樱花大战 2》登场的两位新角色在以前(指南 1)为大家介绍过了,这里大家看到的是织姬与瑞尼的新战斗服,而这二人是隶属于"星组"的特种部队作战成员,织姬从表情中可看出一些不懈的表情,而瑞尼的表情变化则并不十分明显,两人不知为何对帝国花组的成员有较深的成见,游戏中与这两人的接触肯定会十分棘手。



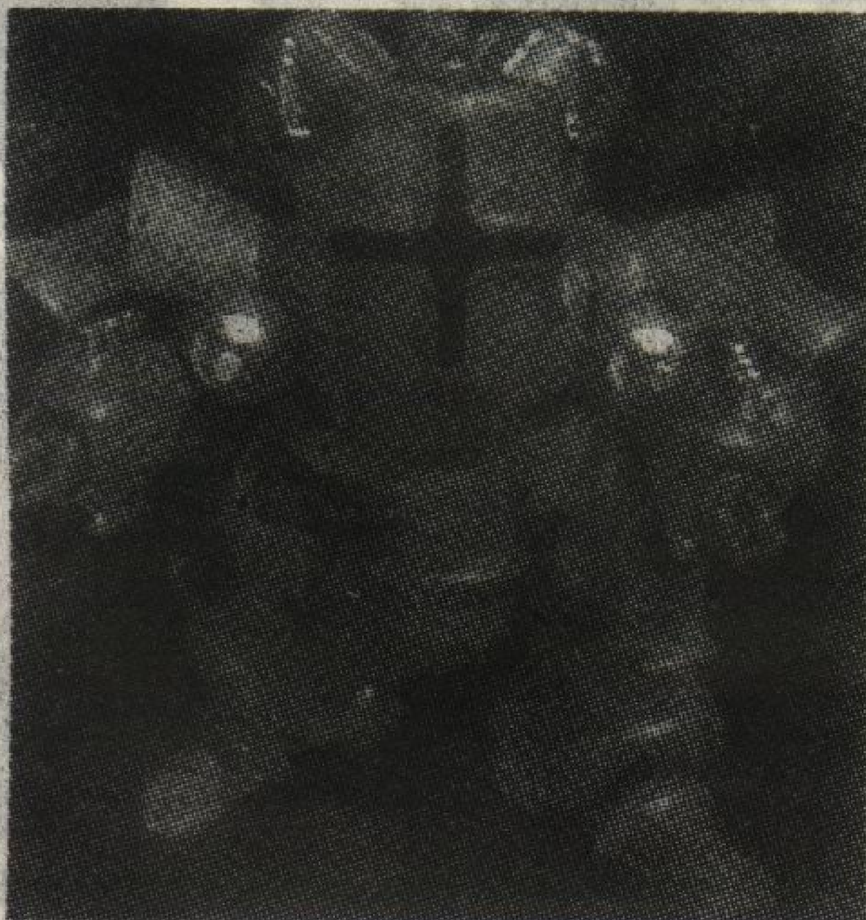
索瑞塔·织姬

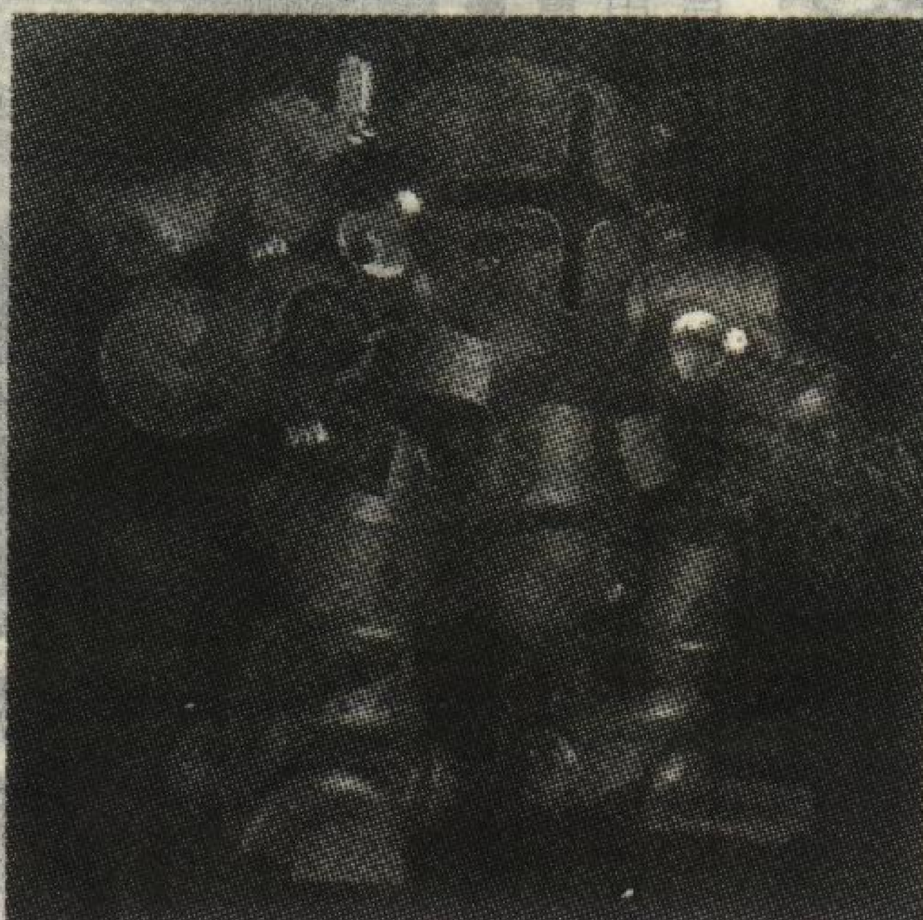




瑞尼·米尔比休托莱莎

此回比较受人注目的是织姬与瑞尼的两架专用机器人,这两架与神崎重工出品的"光武·改"不同的机器是由德国制造的,但在某些技术上得到了神崎重工的协力。我们可以把它叫做"光武·Y 型",这里因为它的背后有一架三联灵子引擎装置,这样就可以使它能够长时间的保持较高的动力源(会比"光武·改"能力更高吗?)。





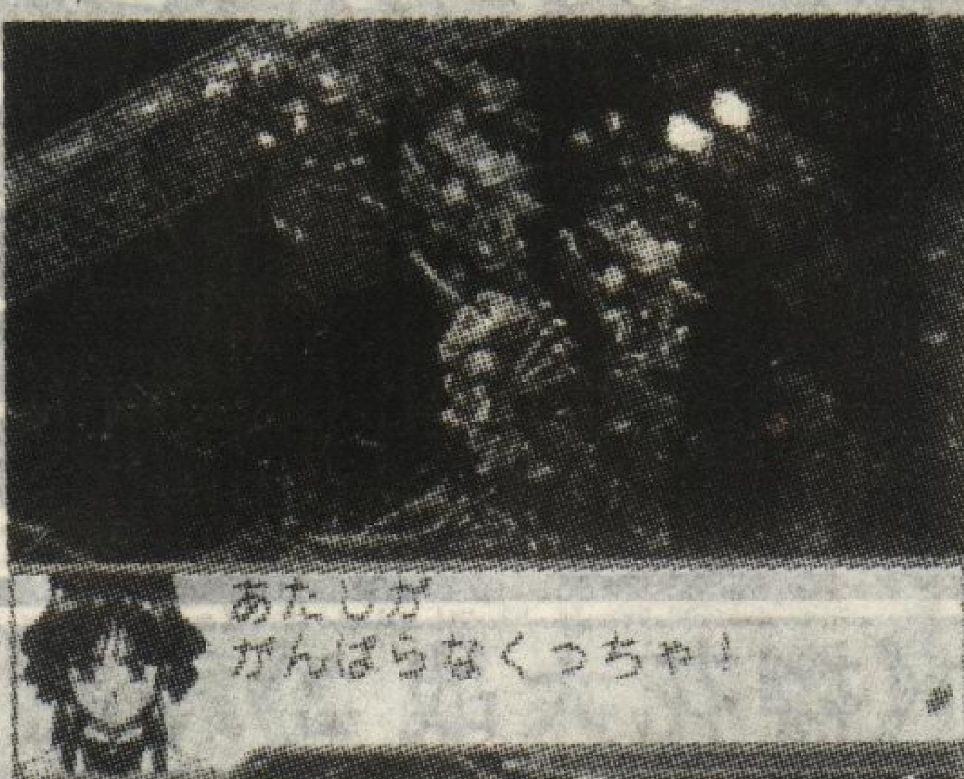


黑鬼会的魔操机兵

在"2"中与帝国花击团对立的是被为黑鬼会的秘密社团。虽然现在没有详细情报,但确能够肯定,这是比前作中的"黑之巢会"更为强大的敌人。而黑鬼会所有的魔操机兵"胁待·改"也是能力很高的作战兵器,而这种机兵的来源与黑鬼会构成了此游戏发售前最大的谜团,一些详细情报也只能等待游戏面市时才能知道。

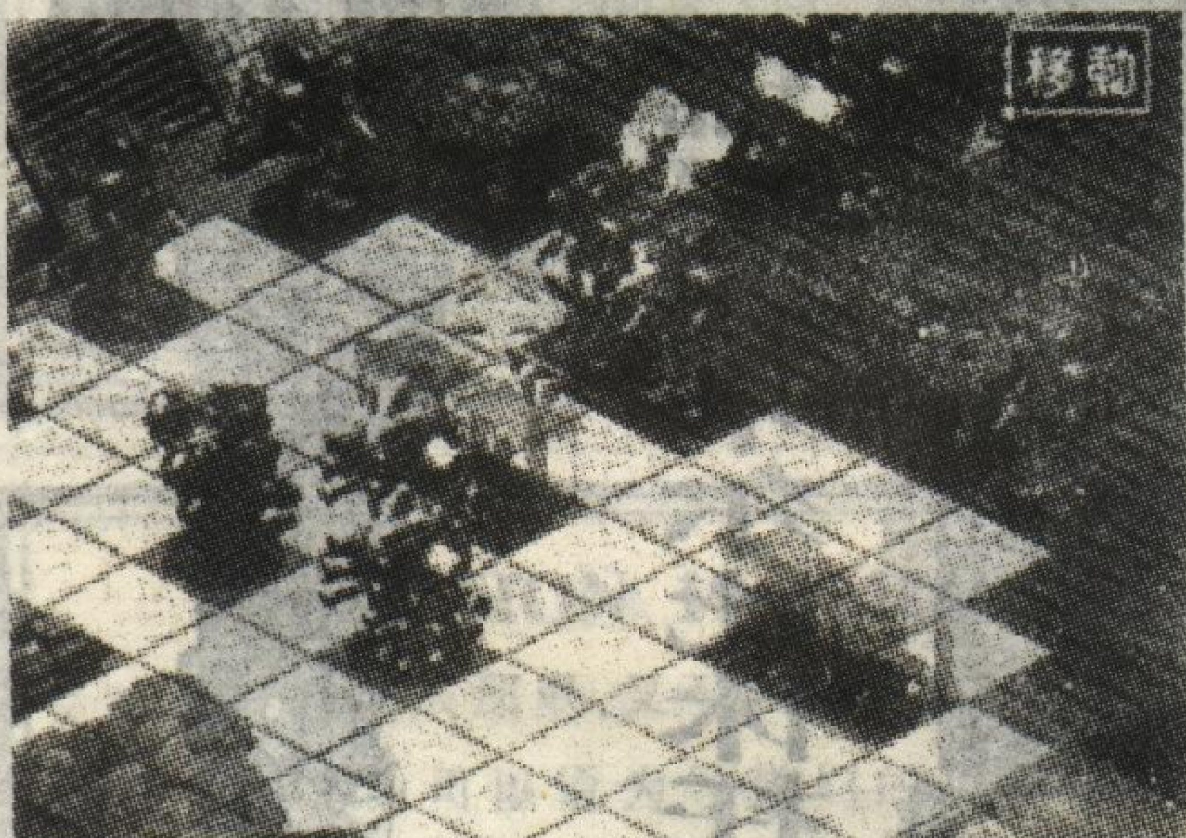
模拟战斗场面的新要素说明

游戏的战斗形式与前作相同，玩者不仅要操纵大神一郎，而且花组的全体成员依然在你的控制之下，队友们在作战的详细情报也要随时查看。并且在"2"代中加入了一些新的作战要素，使得游戏更为丰富多彩。

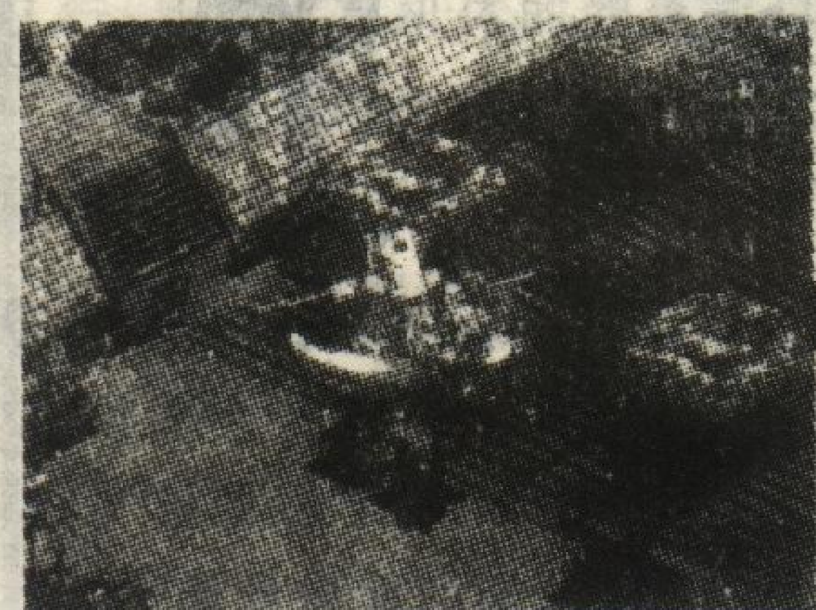


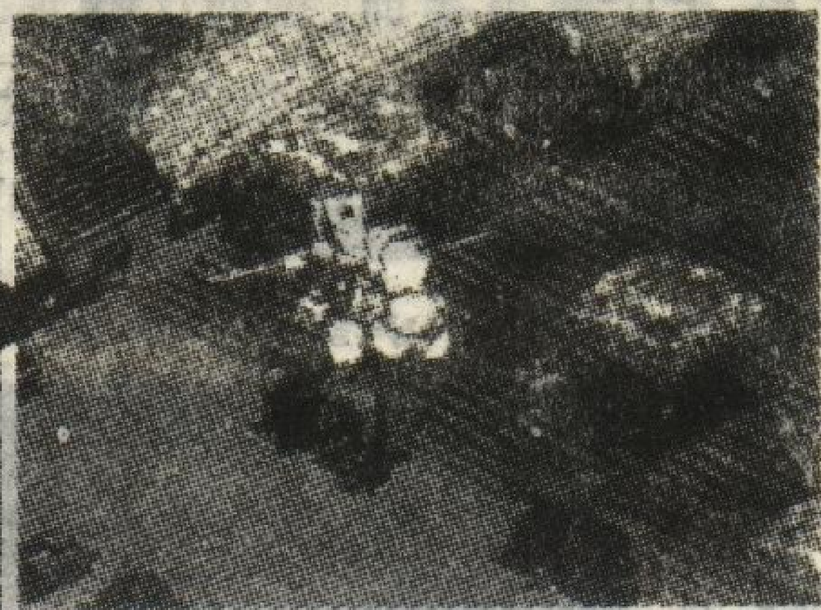
作战的基本顺序

基本的战斗流程仍然沿续了前作。从事件发生、各角色紧急进入战斗状态到战斗中的模拟操作依然是那么亲切。玩者可按照各角色的行动顺序来向其下达指令，在战斗中只要满足其胜利条件那么此版面就会被CLEAR。前作中各花组女性成员与大神之间的信赖度的增减依然会左右战斗时能力的变化，不过是否会出现那倍受好评的合体攻击，现在还没有得到任何消息，但相信这样好的系统仍然是会保留下来的。



←在战场上对角色下答不同的指令与敌人战斗是游戏的基本模式，花组成员与大神队长之间的微妙关系可左右各角色的能力变化。



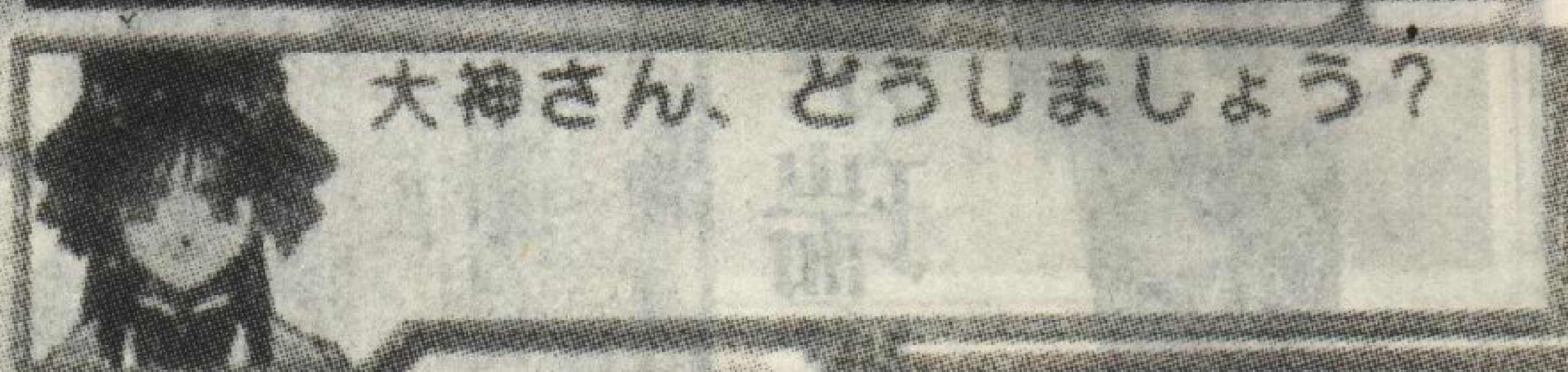




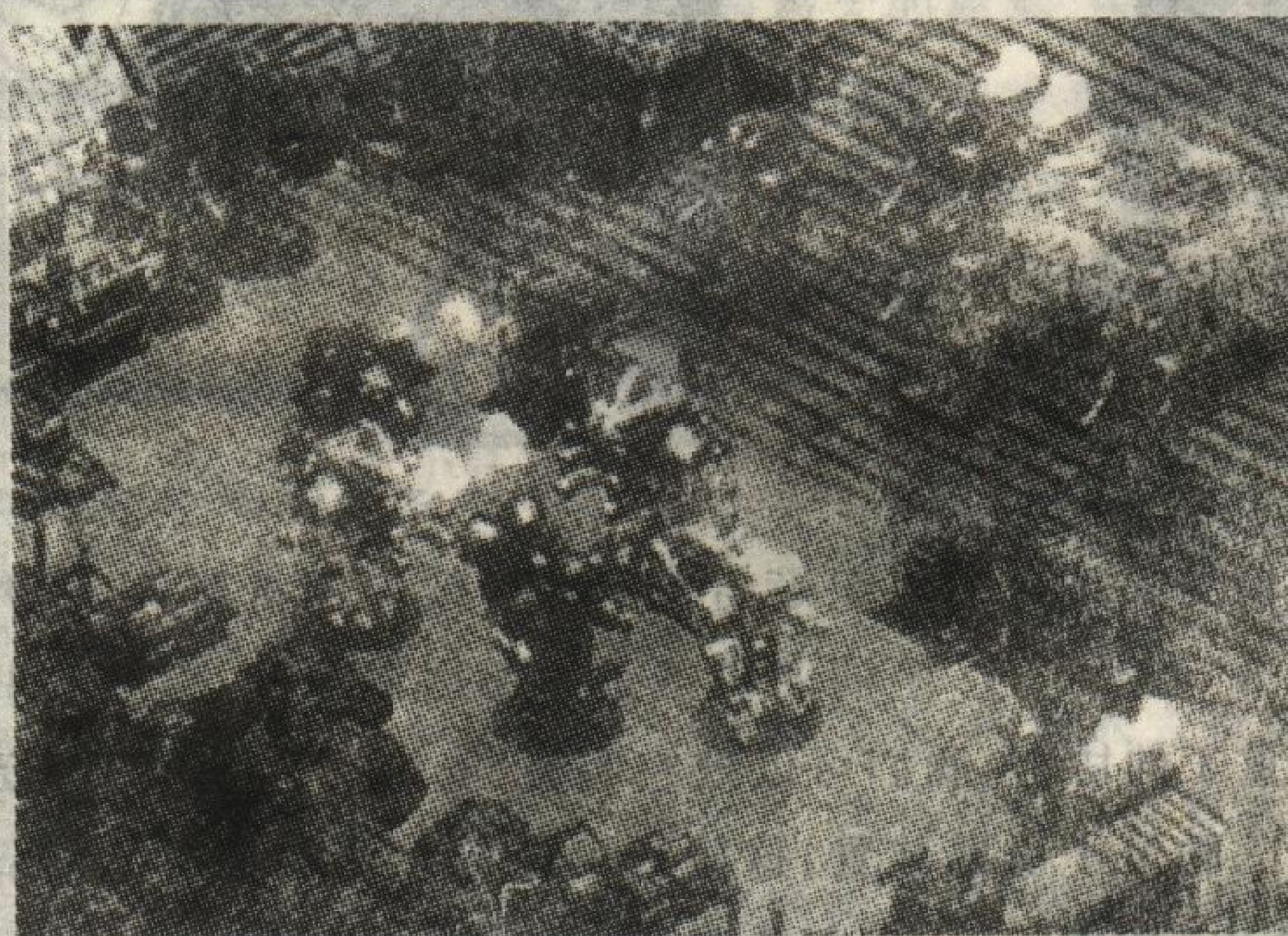
战斗前的作战指示

在"2"代中，战斗前大神会对花组下达作战指令，但会议中花组不同的成员会提出各种各样的建议，而这时便会出现不同的选择，而这些选择在有助于提高信赖度，同时还要求我们就建议对敌人的兵力布属作彻底的分析，不同的作战计划要求我们在布阵上要有成熟的考虑，而对于战棋模拟游戏而言，战场上敌我各单位的位置变化对战局成败的影响是十分微妙的，通常"一枚很重要棋子"如能活用其效力是会对战斗产生深远的影响，因此，大神君在接受一项提议时也要考虑在对敌策略上的变动，以保护花组成员把损失减少至最小。

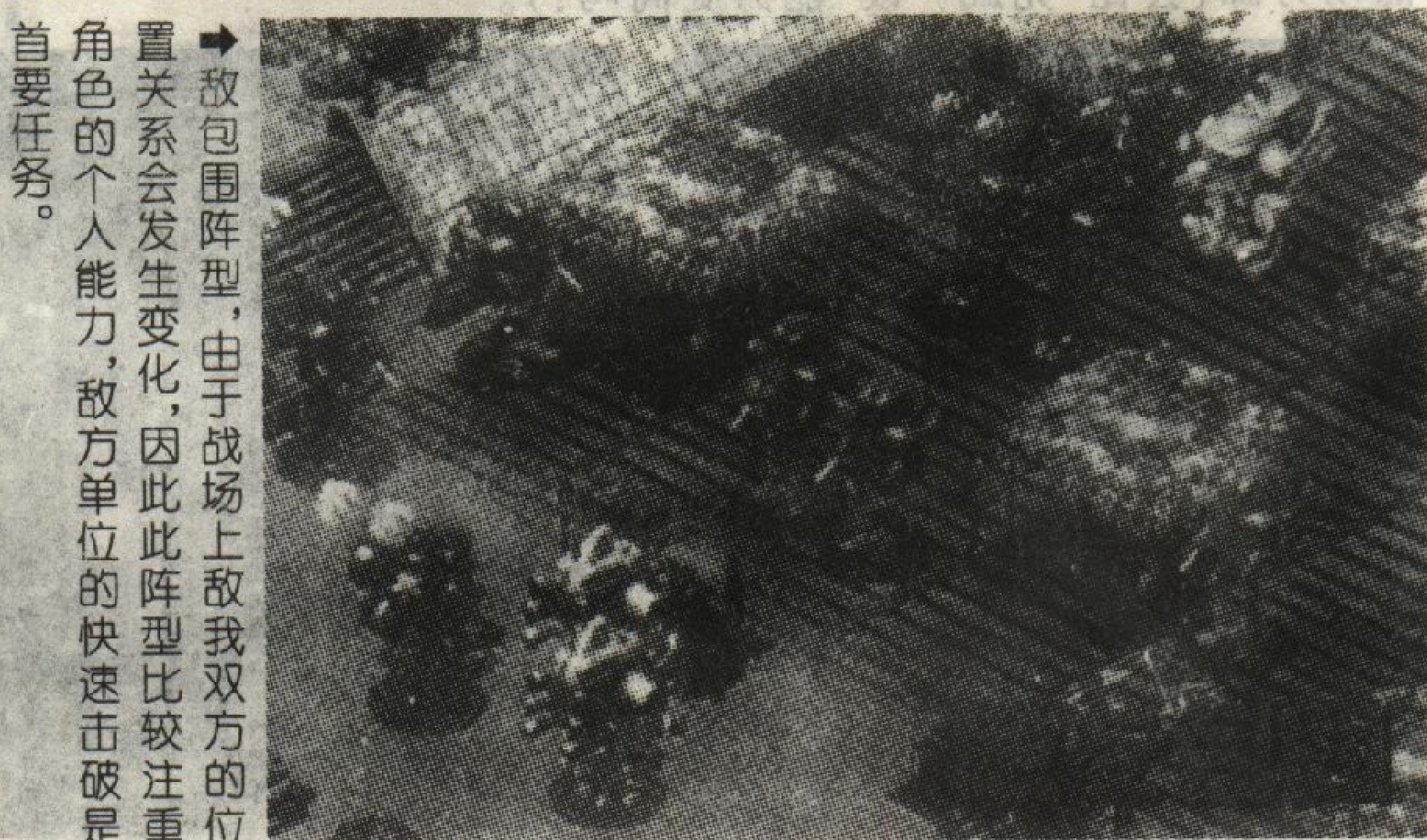




两种阵型在战场上的效果



←中央突破阵型，参加战斗的全体成员集中在一起与敌人作战，由于作战中可互相照顾，因此当有人负伤时可及时得到回复，是比较安心的战法。



➡敌包围阵型，由于战场上敌我双方的位置关系会发生变化，因此此阵型比较注重角色的个人能力，敌方单位的快速击破是首要任务。

6种指令的使用效果



在作战指令栏中依然保留了前作相同的六项主要指令，移动、攻击、防御、气合等熟悉的操作依然健在。但是在情报指令栏中多了一项"上空"的指令，这项指令的效果是可以令作战画面的左上角打开一个全体作战区域的简易地图，而敌我双方的战力布置可以通过此图一目了然，这对于不习惯用光标在地图上乱找的玩家可以说是十分方便的系统。



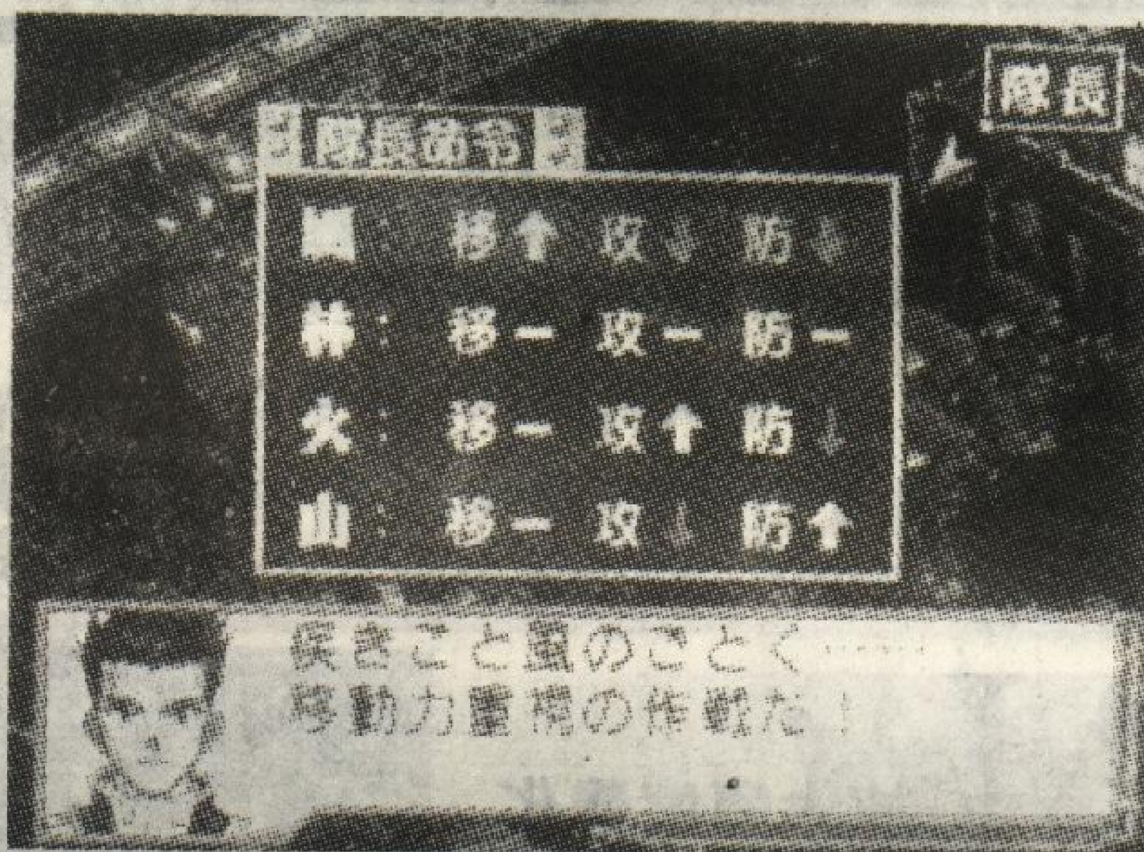
⬆➡"上空"指令的使用可使玩者看到战场上的微型地图，会有利于作战。

指令	种类	内容
移动	移动	机体在规定范围内行动的指令。
	もどる	新指令，在还有剩余的行动力时可进行再行动。
攻击	通常攻击	机体装备的固有兵器的攻击。
	必杀攻击	当气力满档中使出的强力攻击。
防御	防御	使己方受伤害程度降低。
	回复	机体的耐久力回复，但有回数限制。
	ため	必杀技发动所需要气力槽。
情报	情报	战斗中，各机体的详细资料。
	顺序	各战斗单位行动顺序的确认。
	上空	以自己为中心的迷你作战地图（窗口型）。
终了	终了	令机体的形动停止。
特殊	队长	大神队长专用指令，可使花组成员的能力发生变化，但要消费行动回数。

队员的能力可任意变化

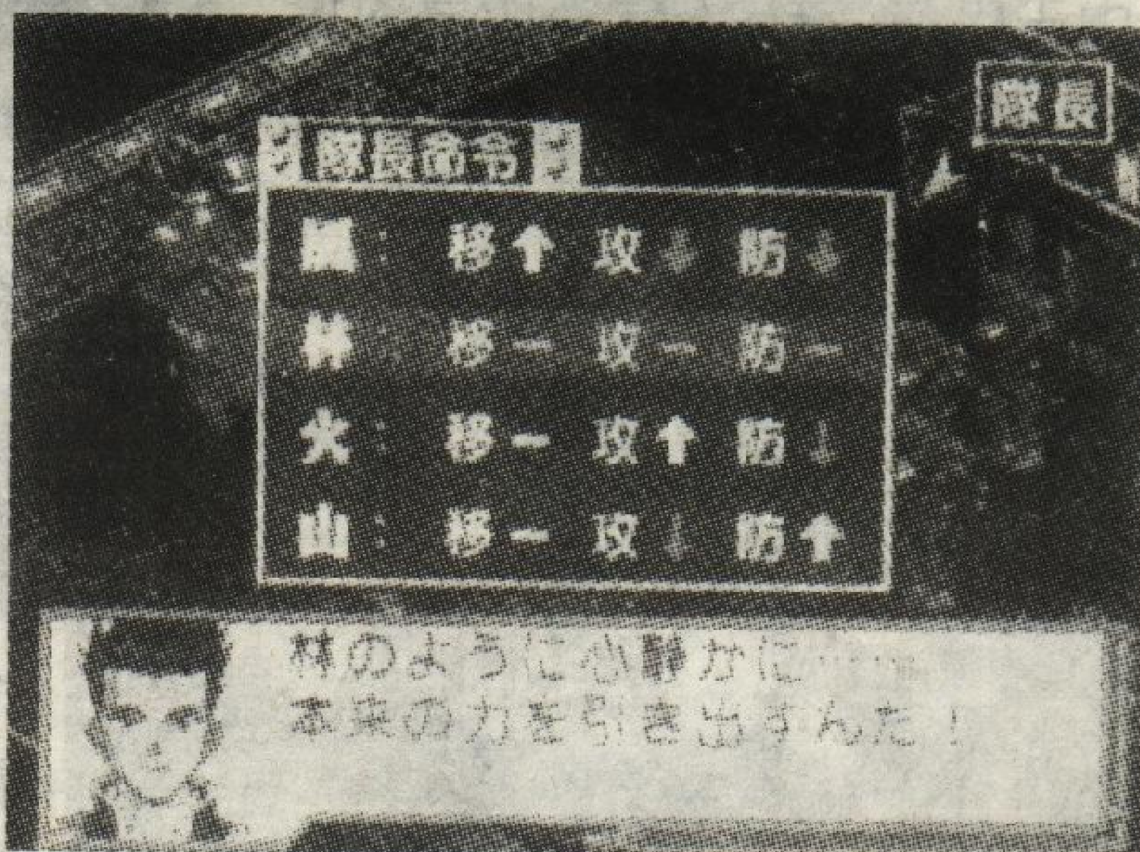
"2"代中加入的令人注目的新要素，在这个要素中能够对其进行指令操作的只有大神君一个人，而这个也可以说是大神君的特殊操作指令，大神君可以通过这个指令向队友下达"风林火山"四个命令，而这四个命令所产生的效果与游戏中花组成员和队长的信赖度有很大关系，信赖度越高大神的这四个命令所产生的效果也就越大，而且这个不同属性的命令好象都有其针对的角色，那么也就是说它会把相应角色的能力发挥到极限。虽然这个系统仍然在完善阶段，不过光是听到它的功能就已经令人兴奋不已了。

风 移动力上升



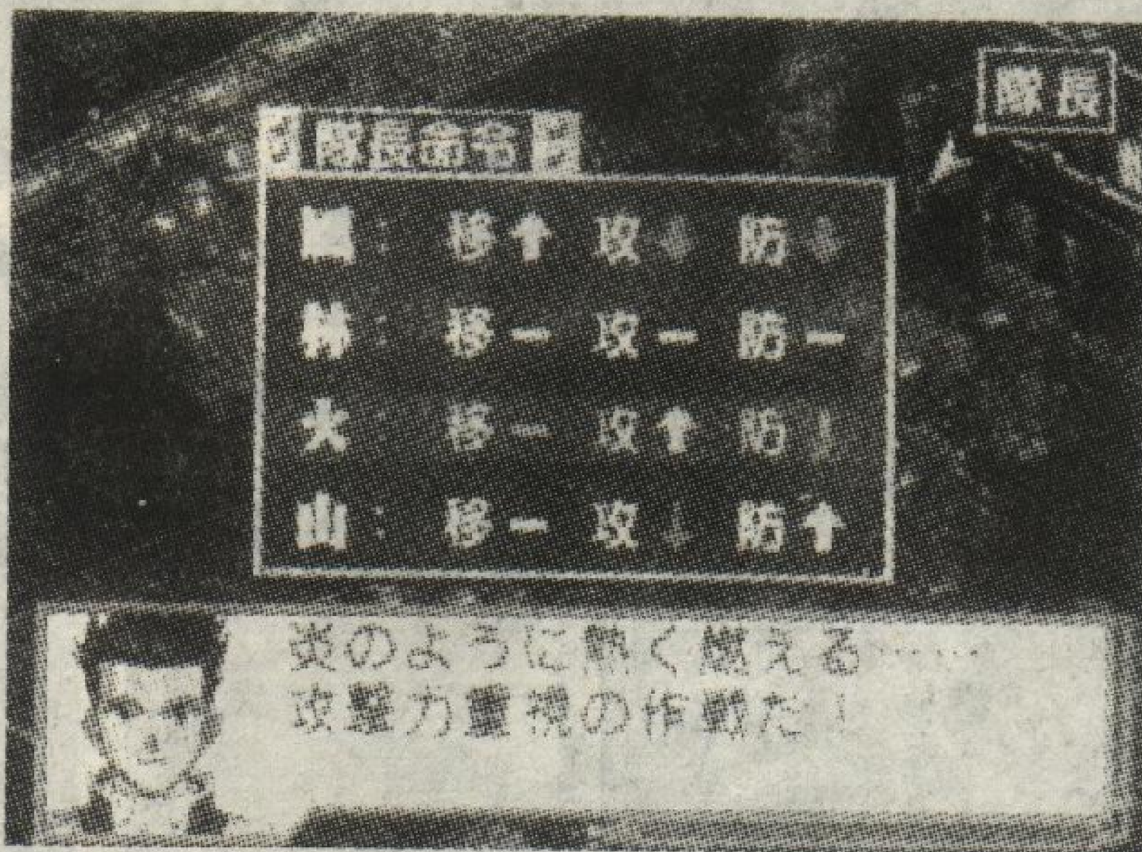
⬅象风一样的迅速移动，移动范围大幅度上升，但同时攻击与防御力大幅度下降。

林 能力无变化



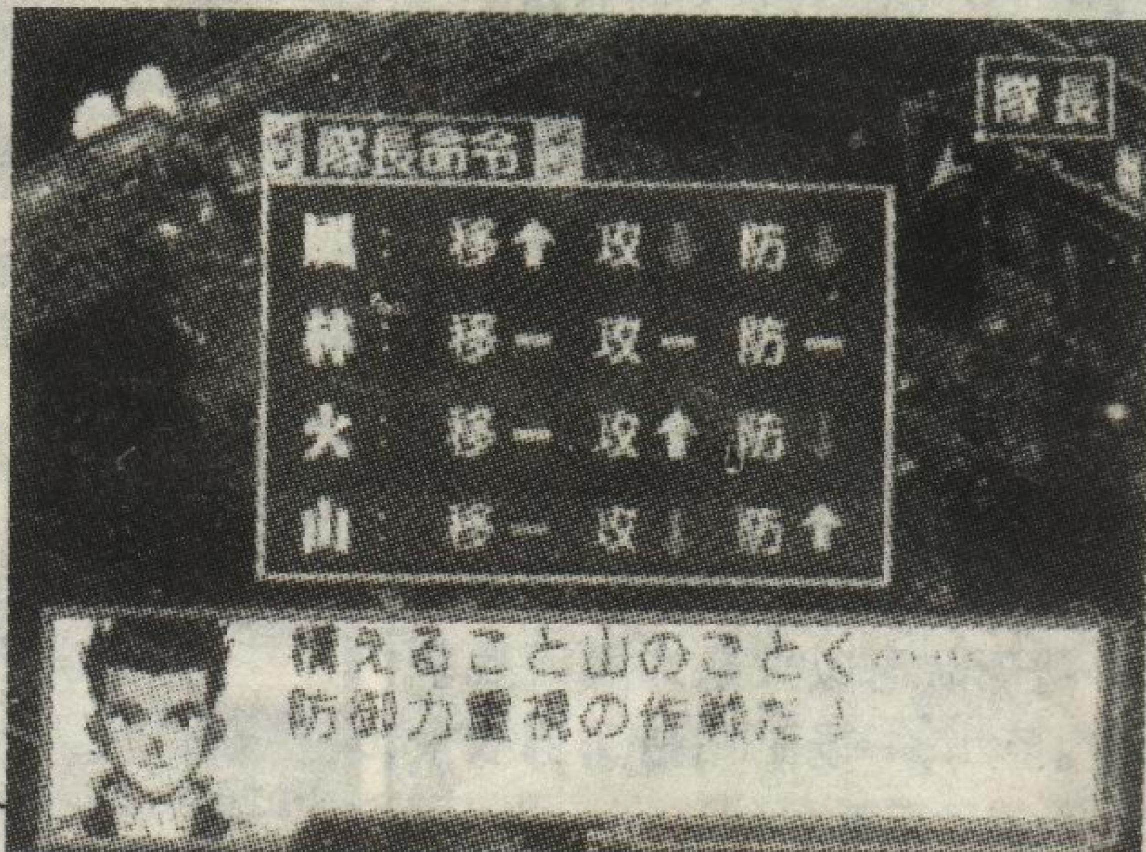
➡林表示一种隐重的心态，虽然能力值无任何变化，却能使角色的最基本能力得到发挥。

火 攻击力上升



⬅如烈火般的攻击，其力量会大幅度上升，防御力会若干下降，但移动力没有变化。

山 防御力上升



➡与火相反，其防御力会得到大幅度上升，攻击力会若干下降，移动力没有变化。

钢铁雄师Ⅱ

GUNGRIFFON Ⅱ

SS NEW

厂商:GAME ARTS
类型:SHT
媒体:CD-ROM
发售日:4月23日

责编/E·T

3D机器人射击游戏《GUNGRIFFON》的续编终于与玩家见面啦!!

96年3月发售的3D射击游戏《GUNGRIFFON》以它精美的片头CG动画,以及绝好的操作系统使得众多SS玩家称赞不已。时隔两年其续篇《GUNGRIFFON Ⅱ》就要登场了,它不但继承了前作颇受好评的系统,并使之得到了大幅度地改良,而且还追加了不少新的设定,使得这款游戏以崭新的面貌出现在玩家面前。

此回不但沿续了前作中活跃的第501机动对战车部队,而且还加入了本作中的主战最新锐机动兵器"12式装甲步行战车队"。玩家可以驾驶着这种战车与同伴一起在2015年的战场上战斗。游戏依然是以3D空间为主的主视点射击游戏,作战中我军战车雷达的作用至关重要,它可提示玩者注意敌方部队的编成以及性能,使我们能掌握住战场上的主动权。

电脑的AI被大幅度强化

⬇由于电脑一方的AI有明显的提高,因此在作战时会遇到十分强劲的对手,战斗中的紧张感与迫力也会相应增加。

游戏中僚机的重要作用

⬇战斗中除自机外共有八个僚机共玩者选择,其中个别僚机由电脑AI控制,因此在作战中玩者可对应出现的僚机进行不同的设定。

极具真实感的作战画面

⬆在战斗场面中游戏所表现的声光效果具有极为真实的感觉,爆炸、烟雾以及产生的风暴相当逼真。

◀◀STORY▶▶

21世纪初,宗教对立,民族纷争,异常的气候,食料不足的情况困扰着世界。APC(亚太平洋共同体)、PEU(欧洲连合体)、AFTA(泛美自由贸易协定)、OAU(非洲统一机构)已经开始四分五裂。在西历2015年,利比亚与埃及中部地区的霸主争端逐渐演变成APC与PEU的直接对立,这时日本的外籍部队开始向北非的APC军投入兵力,由于此地是区域战争的多发地区,因此投入的日本部队大多都装备了精良的武器,由于日本更正了其宪法第九条的部分内容,使得日本的外籍部队可以大量地投入战争的需要。至此,一场旷日持久的战争也随之开始了它的序幕。

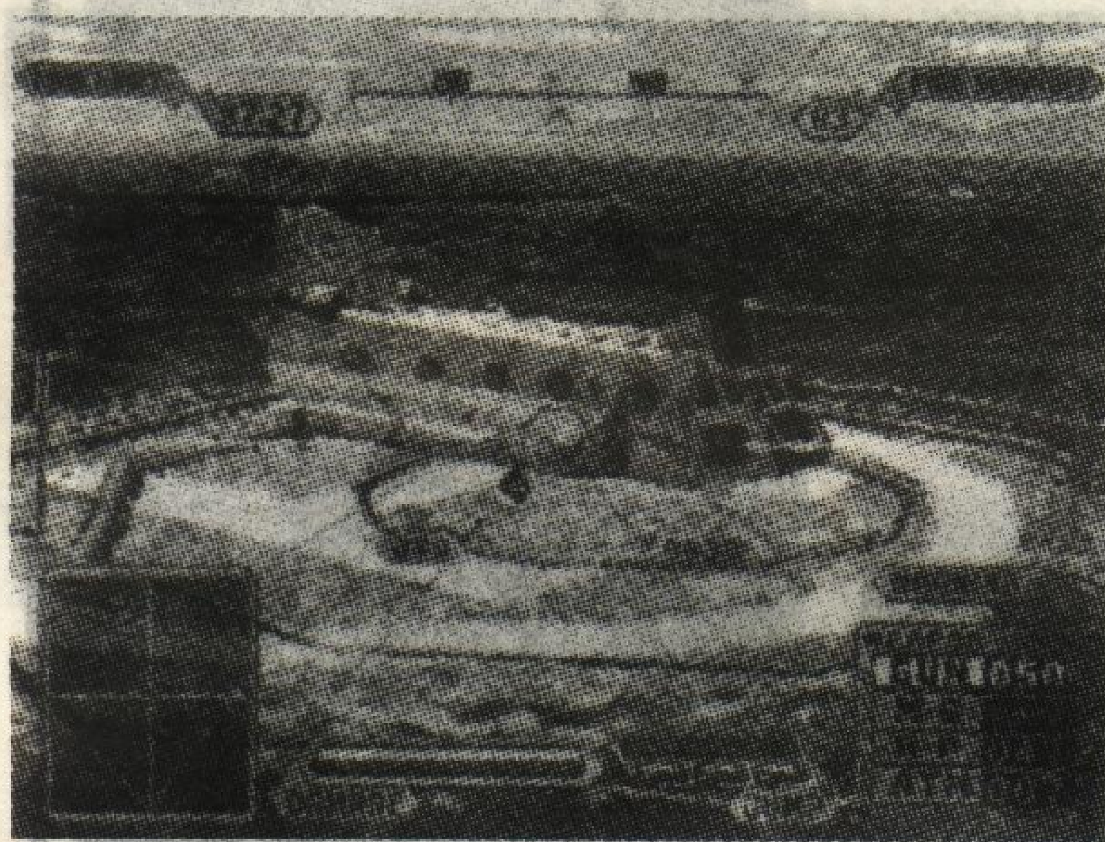
12式装甲步行战斗车改(HIGH-MACS Ⅱ)登场!!

以支配战场作战以及实破力复杂地形而开发的新型步行兵器——装甲步行系统"AWGS"。它便是持有了次元机动性以及兼备次世代作战武器性能的步行战车"HIGHMACS"。在实战中它显示出优秀的攻击力、机动力以及装甲防御力,并且同时具备了次世代作战直升机的部分性能。对于战争的需要它被演化成被称为12式装甲步行战车改"HIGH-MACS Ⅱ",这种本来被用来测试的机种也被用于战斗之中。

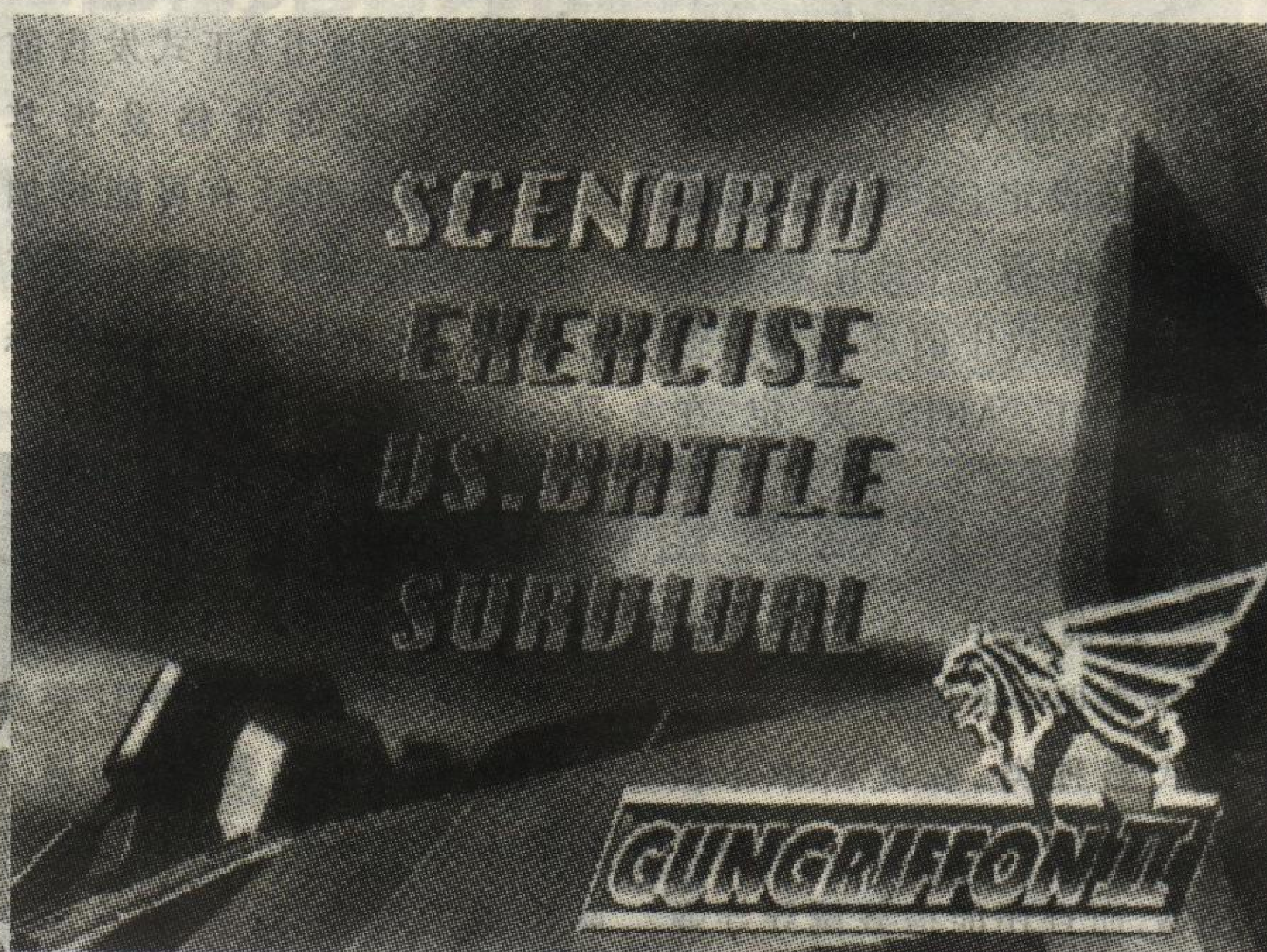
新模式的追加使游戏的可玩性大大增加!!

在前作中游戏只有剧情以及兼备"时间挑战"的练习模式,此回的《GUNGRIFFON Ⅱ》不但令这种模式继承了下来,而且还加入了"VS.BATTLE"(对战)和"SURUIVAL"(生存)两种新的游戏模式。

在新追加的模式中,还可以利用两台SS及对战线进行游戏,这样你不但可以与同伴进行实力的较量而且还可以与同伴一起攻克诸多的难关,下面就是游戏中出现的四种游戏模式。

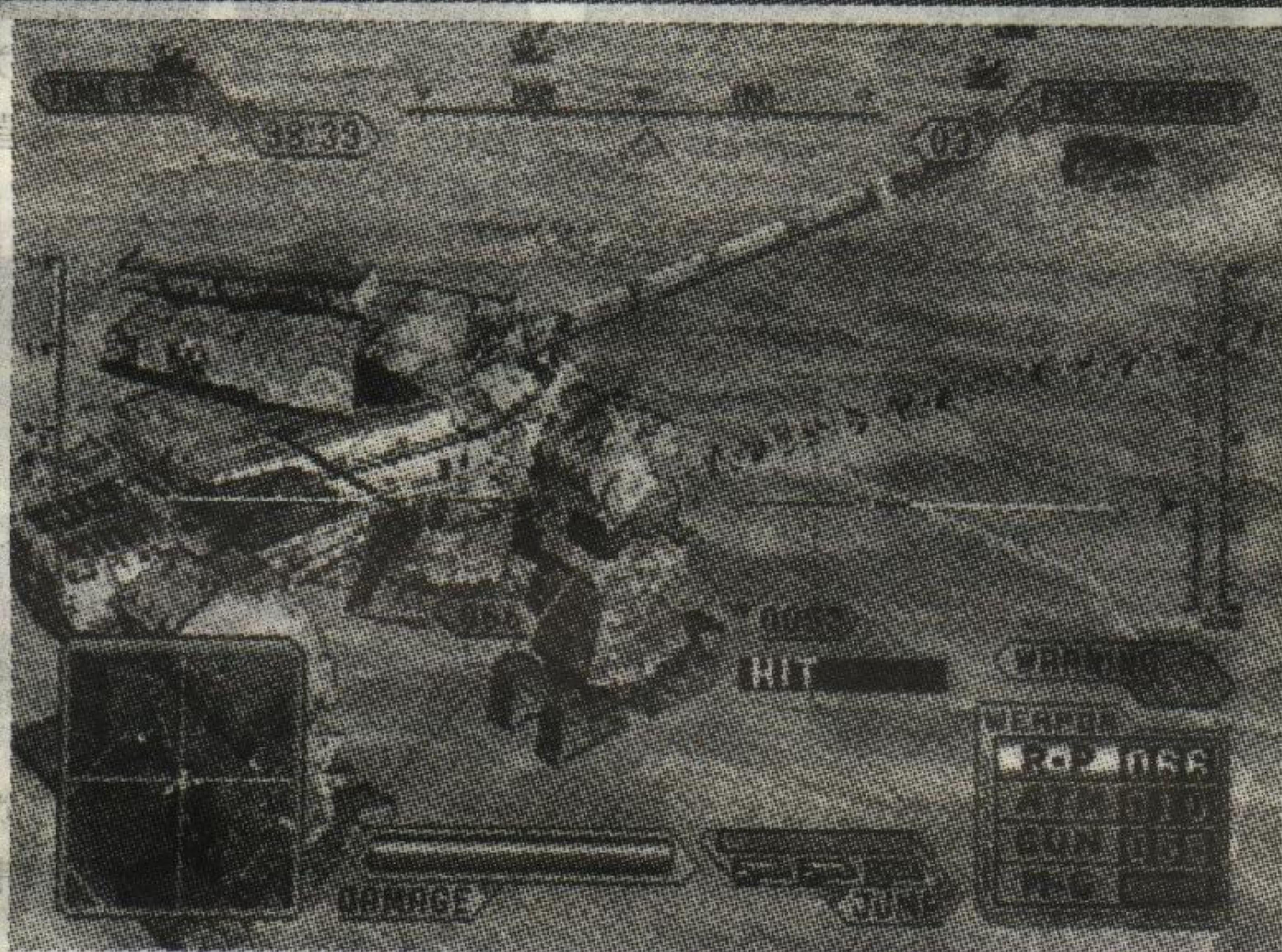


←与前作相同,弹药的补给是至关重要的,画面中我方运输机的出现会给苦战中的部队带来一线生机。



极为精练的任务选择画面

SCENARIO



《GUNGRIFFON Ⅱ》中剧情模式。玩者操作12式装甲步兵战车改通过电脑给予的条件完成任务,在诸多任务中有不少是需要特定条件的,但基本上都是以清版为目的,无论怎样战局的把握是至关重要的。

VS.BATTLE



对战模式

装甲作战堡垒

M19—A1

使用可能



此模式必须准备两台SS以及对战线以达到对战的可能,在开始时你只能操作12式装甲步行战车改,到了满足一定的条件后,就可以操作其它种类的战车了。

EXERCISE



是掌握操作技术的练习模式,以熟练自机操作为目的并同不敌人的战车部队,其中分初级与高级两种难度,并且还可以进行时间挑战,最初是一个人操作自机对一些基本操作进行练习,掌握了一定技巧后便可向高难度挑战。

SURIVAL



对战线的利用会给我们怎样的乐趣呢?

在不断消灭无限出现的敌人的同时守护自己的军事设施,这就是生存模式。在生存模式中出现的胜利条件与剧情模式中条件不完全相同,在此模式中由于守护的对象不同因为在作战中所用的手法也要随之变化,并且要以最快判断来达到保护自己的目的。由于可以利用对战线及两台SS因此可以与同伴协力来挑战生存模式的最高极限。

游戏中倍受注目的武器系统!!

曾经说过在《GUNGRIFFON Ⅱ》中加入了许多大幅度改良的新设定，这些设定丰富了游戏的内容，并且使玩者更能体会到游戏中的那份真实感觉，GAME ARTS决定在《GUNGRIFFON Ⅱ》正式发售前以2800日元的价格发售其“Ⅰ”代，在这里还有可能付加“Ⅱ”代的体验版(推测)，没有玩过“Ⅰ”代的玩家可以预先练习一下。

武器装备的设定!!

在前作中自机可以装备四种武器，并且用按键来切换武器种类，在此回中不但可以选择自机武器NORMOL GUN，而且还能搭载诱导导弹“ATM”，基本上武装的威力与其装备的弹数是成反比的，威力越高的武器其弹数也就越少，在对敌上要选用有利于自己作战的武器，并且要时刻注意残弹的数量，如遇到敌人数量多并且有补给部队出现的场合，一定要选用弹数多的武器，并且要搭配一些诱导武器出击，这样才能取胜。



普通机枪



诱导飞弹



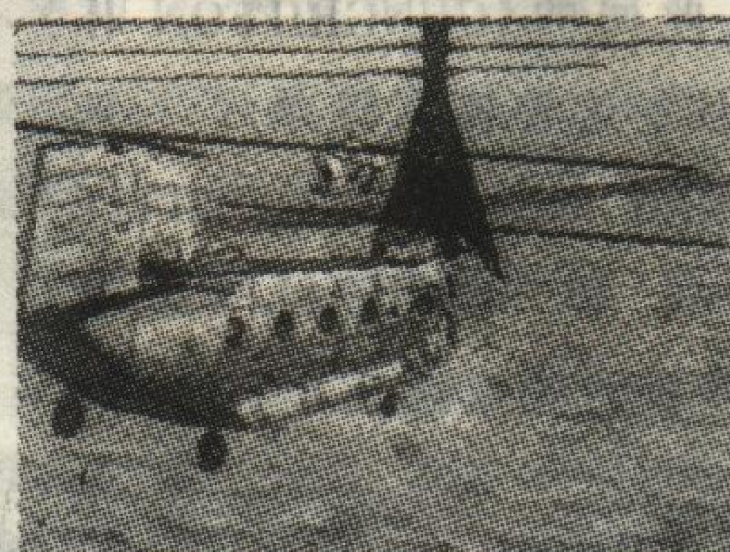
速射机枪



火箭飞弹

登场的现用兵器以及发展兵器!!

与前作同样《GUNGRIFFON Ⅱ》中登场的兵器都是现实中出现的并且还有其发展型，前者忠实地再现了现用兵器，而后者在设定上多少也参考了现代最先端武器技术。在“Ⅱ”代的武器世界观中大家可以了解到世界武器的发展情况，喜爱兵器的玩家千万不要错过哟!



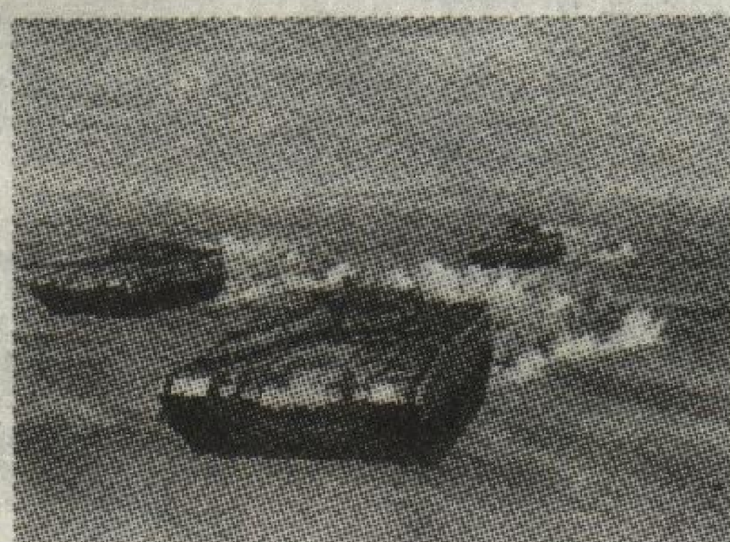
↑在各国都广泛使用的“CH-47”型陆上自卫队用直升机，游戏中充当补给任务。



↑美军作战部队广泛使用的“AH-64D”型直升机，其作战性能十分优秀，作战模式使用可能。



↑前苏联卡莫夫设计局为对抗“AH-64”而开发的战斗用直升机，其机动力十分出众。



↑游戏中登场的原创“豹3”型主战坦克，由PEU军战车制造联盟设计，在游戏中有极高的作战能力。



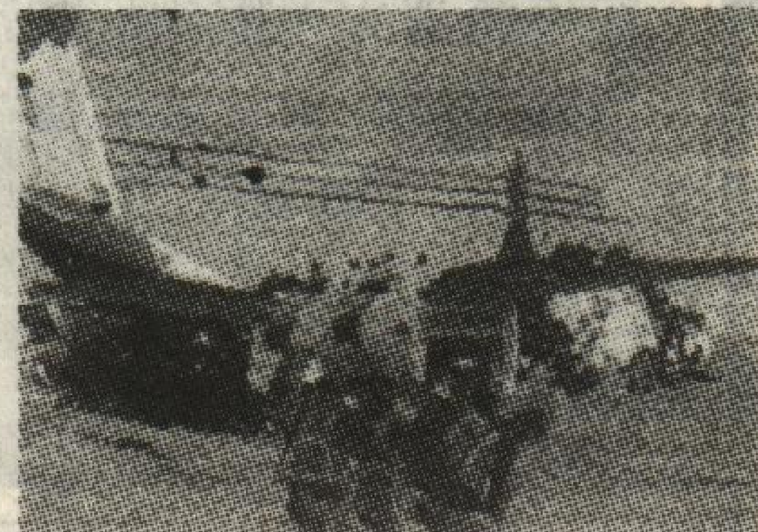
↑欧洲联盟军现用的主力战车“豹2A5”，在当时它与美国制造的“M1A1”系列并称于世。

倍受玩家希望的电影回放模式终于出现了!!

回放模式参上!!

在前作中许多玩家都强烈地要求游戏中加入镜头回放功能。这种功能在“Ⅱ”代中将会出现，但回放模式的使用必须要有记忆卡，玩者可以把喜欢的镜头存放在记忆卡中。在回放中画面中那些本机的仪器表会被略去，并且可以通过几个视角来观看，玩者可以通过回放来欣赏自己精彩的作战场面，不过大家在享受回放功能的乐趣时千万要注意记忆片所剩的容量，不然如遇到好的场面但记忆空间却不够了，那可真是太遗憾了。







通过不同的视点对一组镜头进行观看，你是否能有新的发现呢!?

利用SAVE可自由观看游戏中出现的精采场面



恶魔救世主



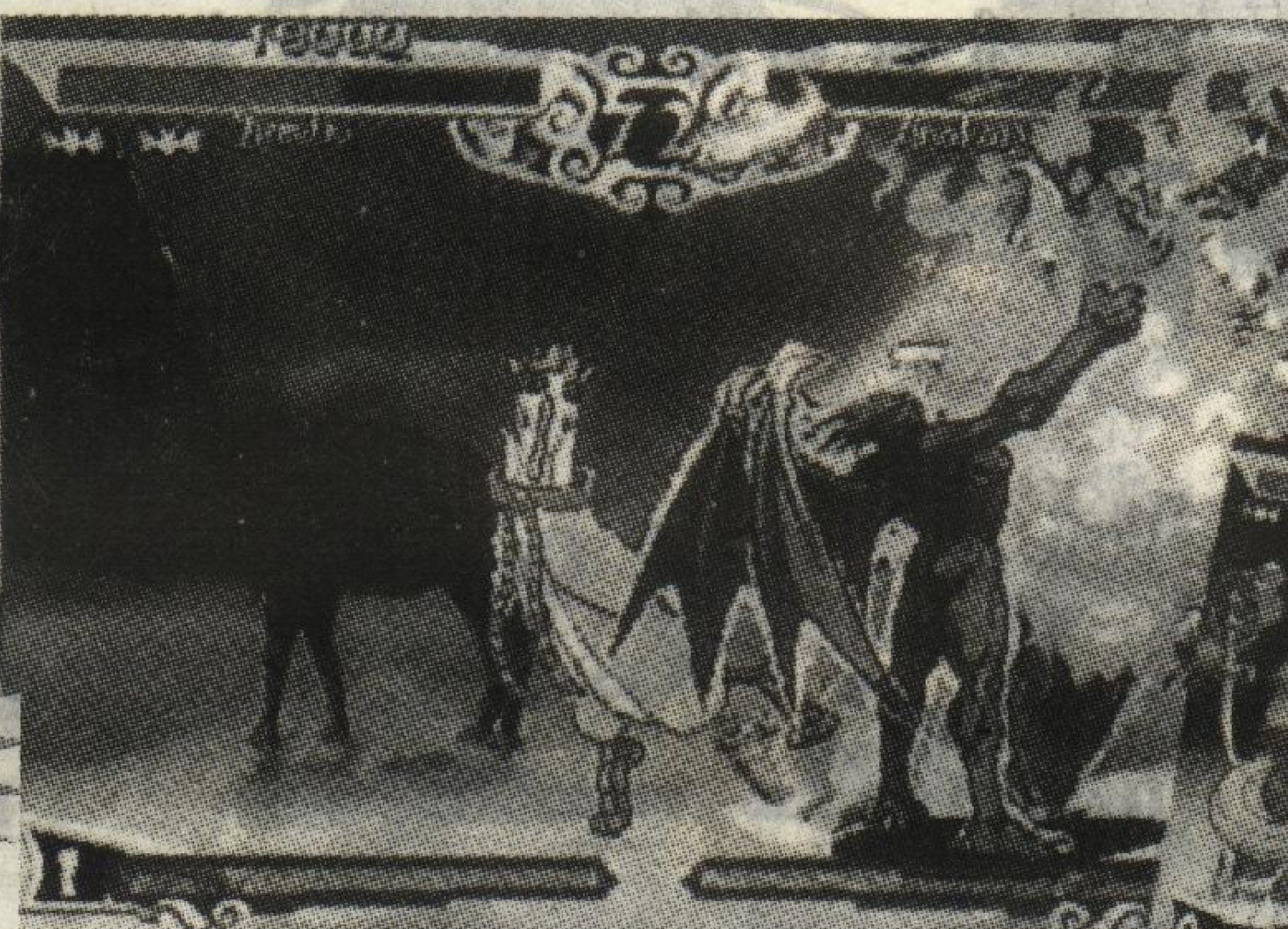
厂商：CAPCOM
类型：对战 ACT
媒体：CD－ROM(4M 扩充对应)
发售日：98 年春

责编/E·T

完全移植的《恶魔救世主 PLUS α》登场



⬆与街机版相比增加了不少新的角色。



⬅继承了前作的 EX 必杀技系统。

⬇再现了街机版的一切，并且还加入了 SS 版特有的新要素。

街机版大手笔格斗游戏"恶魔战士"系列的第 3 集《恶魔救世主》终于要在 SS 上登场了，此游戏可能是 CAPCOM 利用 4M 扩充卡制作的第二个游戏(也可能是以前介绍过的"龙与地下城")，在 SS 版的《恶魔救世主》中加入了街机版没有的许多原创设定，因此我们也可以把它叫做《恶魔救世主 PLUS α》。



游戏的基本操作沿袭了"恶魔战士"系列，并且与街机一样加入了一种新的"回复系统"，而这个新系统也是此游戏的最大特征，这种新系统在以前的街机版介绍中已经出现过了，在这里就不详细说明了，不过可以承认由于这种系统的加入使游戏的紧张感无形中增加了。

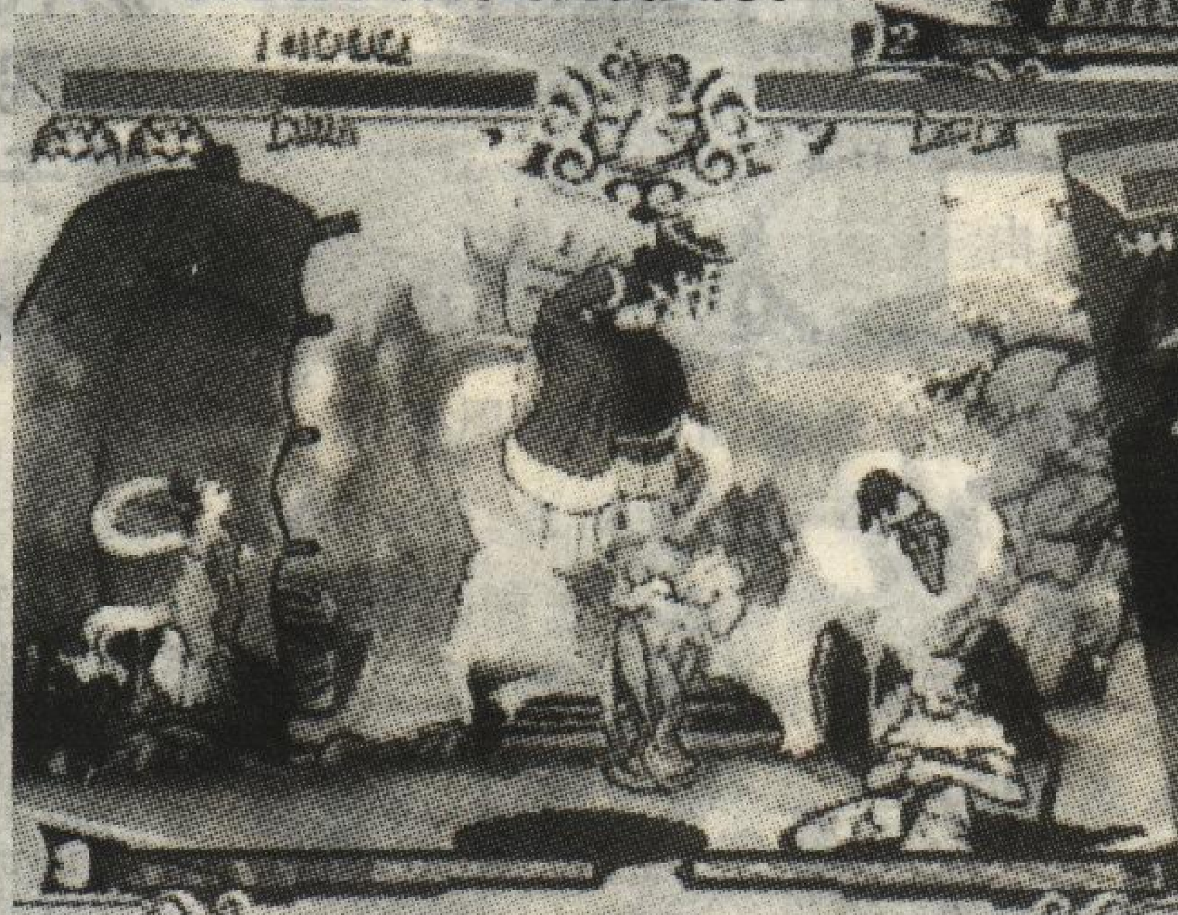
已经玩过《X－MAN VS 街霸》的玩家可能已经注意到了，SS 加上 4M 扩充卡的实力真是强大，其画面表现极为接近街机，而此回的《恶魔救世主》在画面更加华丽，超必杀技也更具迫力，到时 CAPCOM 的迷家们又可以再次领略到其实力所在。



⬅4M 扩张 RAM 的专用软件，所有细节都作到了完整的移植。

⬇画面中莫莉卡的"黑暗幻影"真是太华丽了。

⬇SS 版追加了特有的挑发姿势。







➡背景画面移植的十分出色。

⬅技术需要不断磨练。

《恶魔救世主》中登场的四位新角色

由于"救世主"的系统得到了进化,因此角色也相应地增加了4名,他(她)们是西达、莉莉丝、巴瑞塔、女王蜂,由于命运的指引,使得这四位角色来到"恶魔战士"大会中,这四名新角色都有代表其特点的必杀技,因此在对战中予先熟悉这四个新角色的技巧是十分重要的,当然游戏中出现的每个角色我们都应该把其各种巧进行熟悉后,再应用到对战中。



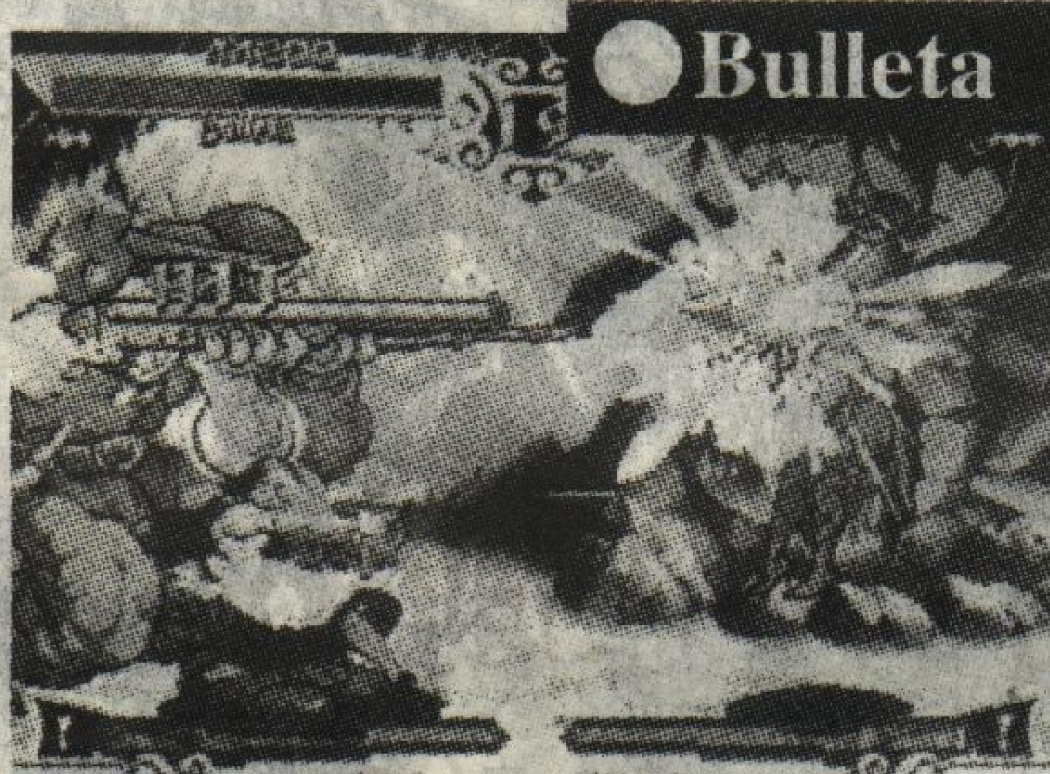
在魔界边境
苏醒的漆黑的救世主



莫莉卡诞生时
其魔力的黑暗面



⬆新角色 Jedah 与 Bolleta 之间的对战。街机版中新加入的四位角色也会在 SS 版中登场。



持有童心的
暗黑之魔物狩猎者

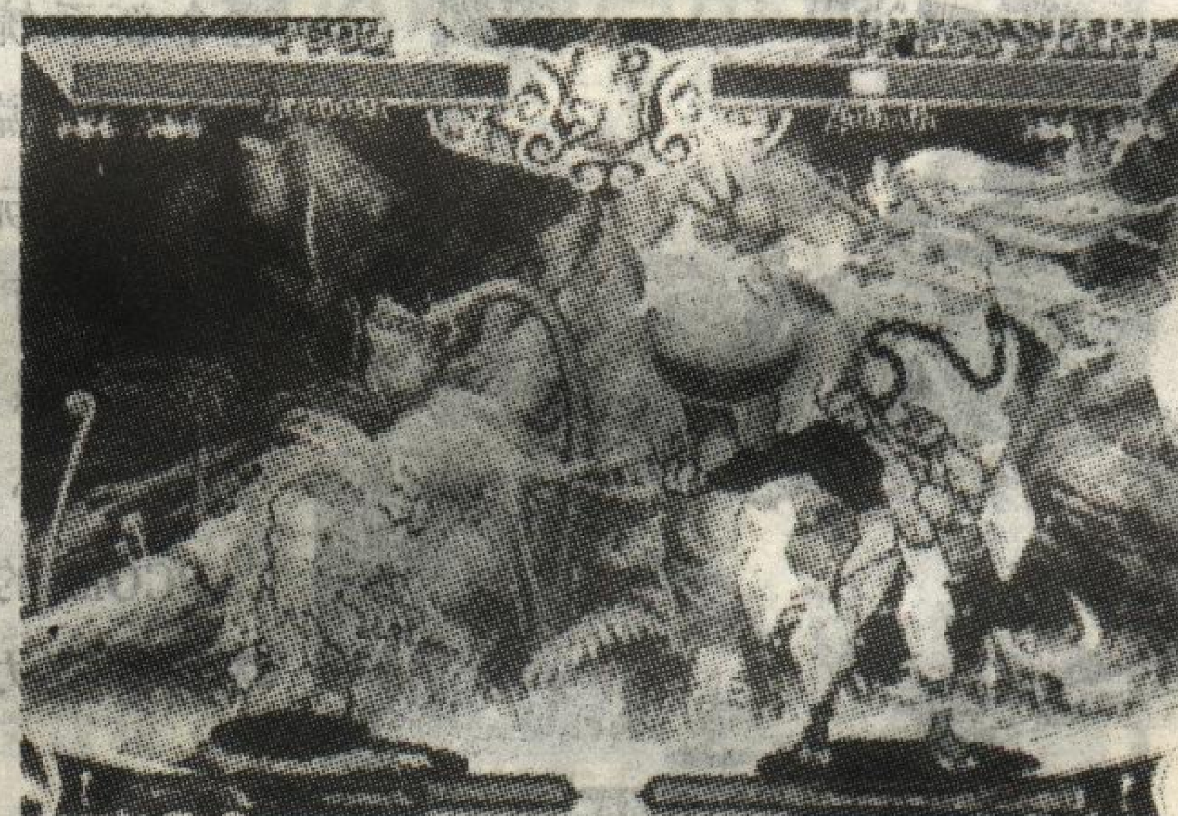


出生在魔界
同时又是魔虫族的女王

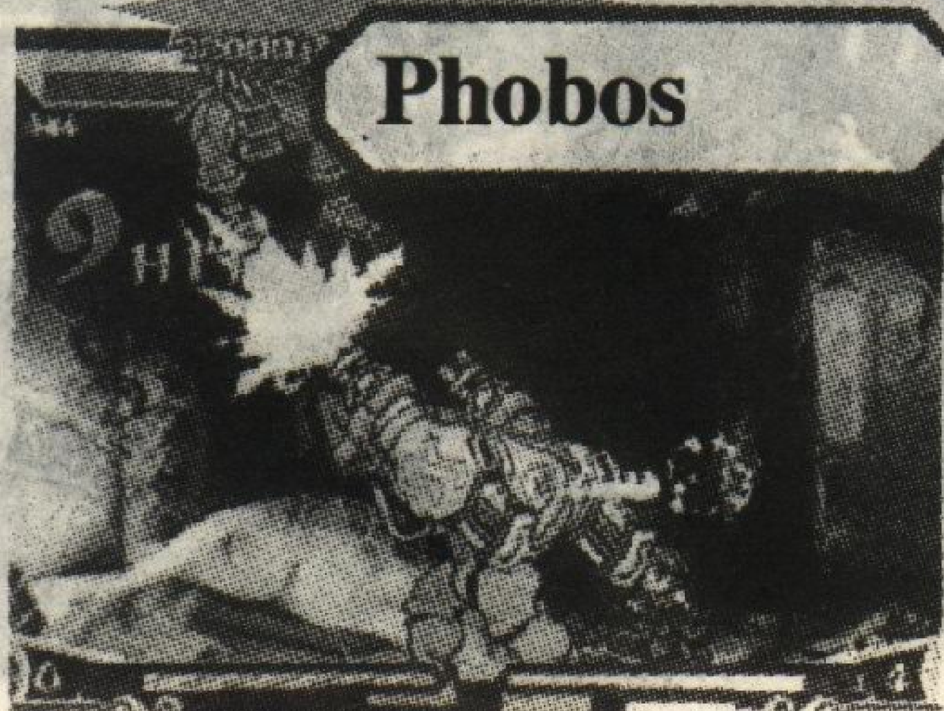
在街机版中没有登场角色也可以使用

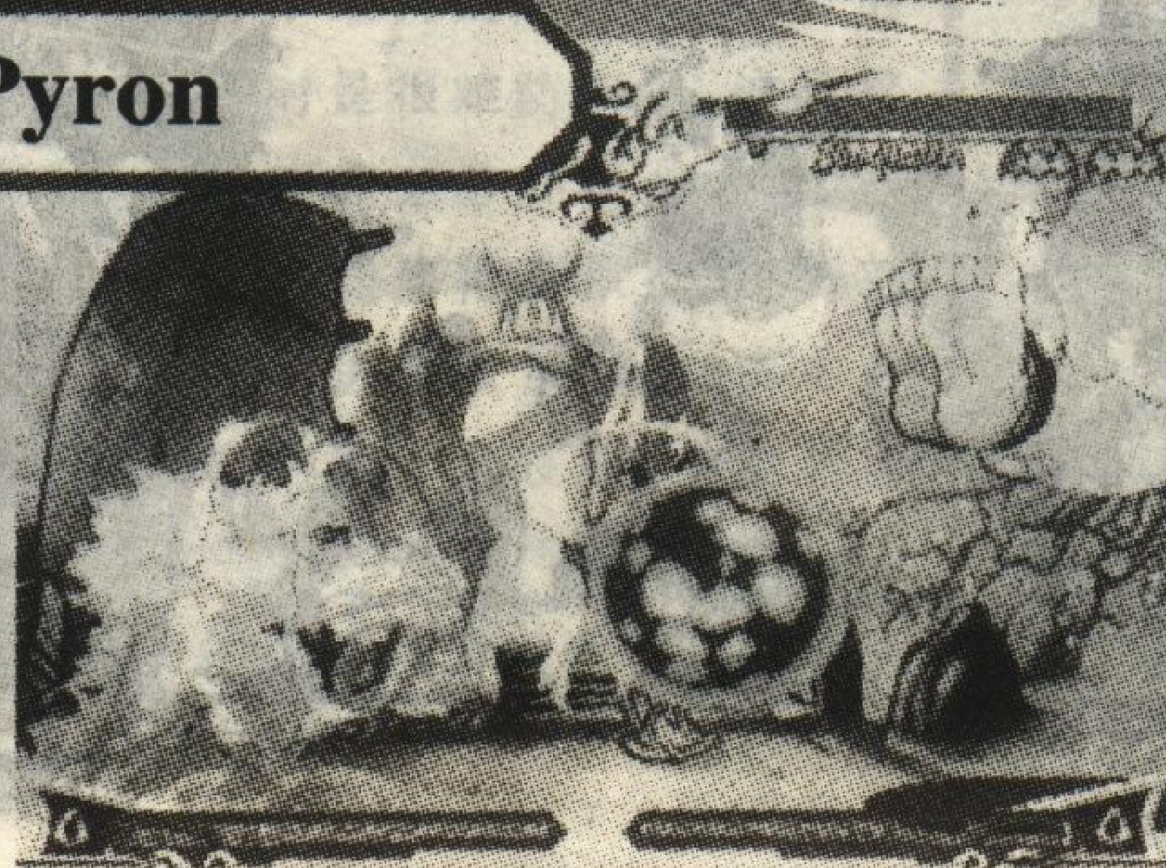
由于游戏还在开发阶段,因此SS版中会有许多未确定的部分,不过有一点可以证实,那就是在SS版加入了街机版中并没有出现的"多诺万"、"弗伯斯"和"拜隆",这三名角色其实都是在还未登场的《恶魔救世主2》街机版中才出现的,没想到已经出现在SS版中了,这样游戏中登场的角色就增加到了18人,而且这才是诸多未确定的因素中出现的一部份,那么可以想象,SS版的《恶魔救世主》肯定会比街机版更精彩。

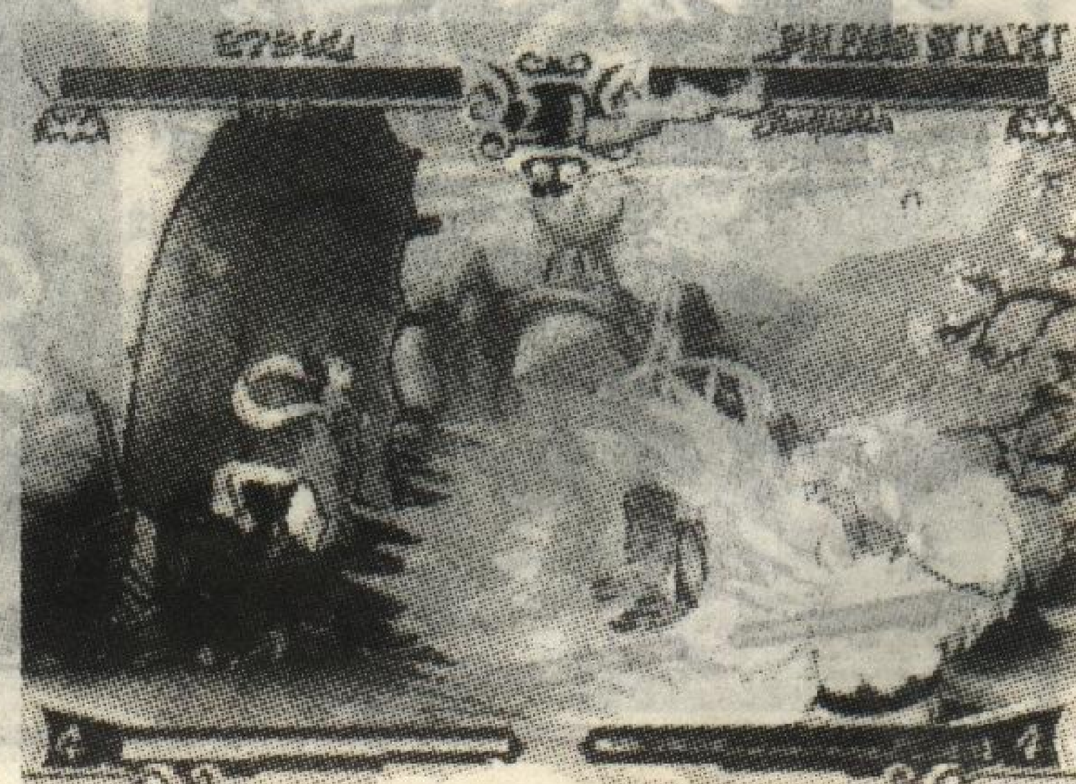




历代恶魔战士的角色都会在此出现,到底是什么原因使他们汇聚于此呢?









新世纪——钢铁的女友



责编/E·T

厂商：CAINAX
类型：AVG
媒体：CD－ROM×2
发售日：98年3月予定

《新世纪——钢铁的女友》就要给SS移植了！什么！?没有听错吧！



不错！在日本个人电脑软件排行榜一直雄居第一位宝座的《新世纪——钢铁的女友》将于本年3月份在SS登场（预计可能会推迟）。在日本，由于家用游戏机疯狂的软件攻势，使得个人电脑游戏一直处于低潮期，而《新世纪——钢铁的女友》的出现给并不景气的电脑软件市场注入了一丝活力，并且长期以来高居SS希望移植作品第一位，超过了SQUARE的"FF"系列，而电脑版更以4枚组的大容量登场，它可以说是值得EVA迷们永久珍藏的作品。

在个人电脑版中登场了一位原作品中没有出现的原创角色，她就是——**雾岛玛娜**。





游戏则围绕着这位神秘的转校生而展开了它的序幕，负责移植工作的是十分著名的厂商GAINAX。看EVA动画或是玩过《机器人大战F》的玩家应该并不没生。那么完壁地移植是毫无疑问的！

（现在公布的画面为WINDOWS 95版）

本作的女主角雾岛玛娜到底是怎样的女孩呢？



在本作中玩家最大的兴趣就是其原创角色——雾岛玛娜的存在，她与碇真治都是移校到第一中学的学生，并且她也是掌握故事关键的一位重要人物，由于她的出现给故事带来了许多新奇的地方，而这位带有重多谜团的少女多少改变了碇真治的性格。

PROFILE

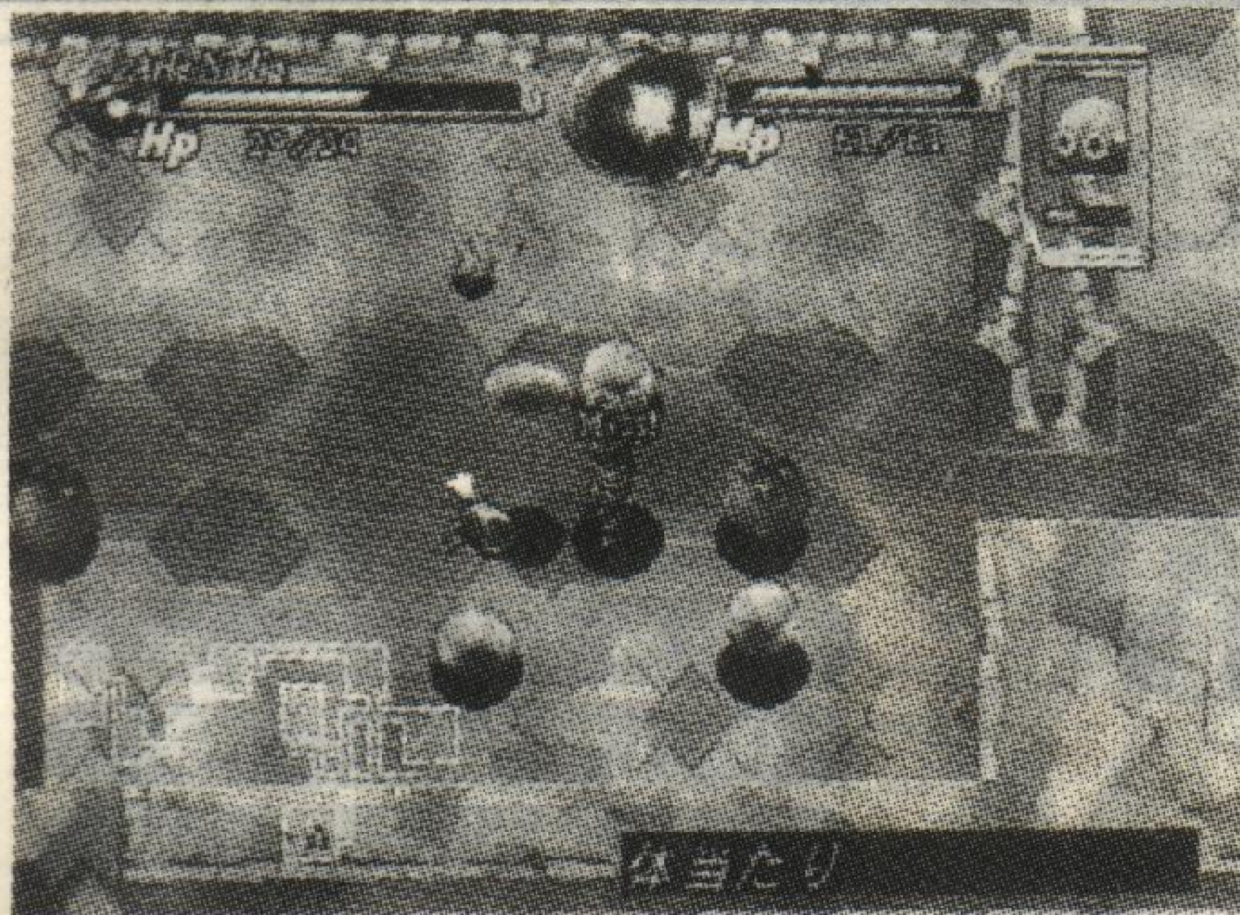
●出生日期　2001年4月11日（14岁）
●星座　白羊　●血型　O型　●身高　150cm
●体重　40kg弱　●善长　游泳
●爱好　音乐（特别是西洋音乐）



物语从习惯了充当EVA驾驶员与"使徒"作战的主角碇真治在某日看见了神秘的闪光开始，由于真治以为又有"使徒"出现而请求出战，但得到的回答是："并没有使徒进攻"，那么这闪光又是什么呢？第二天，在上课时老师带来了一位新的转校生，她就是前面提到的雾岛玛娜，而这位转校生就坐在真治的旁边，玛娜对真治有着不可思议的好感，而真治竟然也一改以往内向的性格，由于学校中的频繁接触使 二人互相盟生了恋心，并且由于玛娜的出现使得本来讨厌真治的飞鸟也产生了变化，众所周知飞鸟的性格十分火爆而且爱表现自己，但是在这种性格的背后又有其嫉妒的一面，在动画版里飞鸟虽然没有对真治表示好感，但在游戏中飞鸟、真治、玛娜三人之间却有着微妙的感情变化。



本来，就此游戏很想给大家做一详细介绍，但无奈至今费尽九牛二虎之力也没有搞到电脑版。"买原版"！编辑部有人这样喊到，但是，口袋中的钞票……（原版要14800日元）！实在抱歉了！不过到SS版发售时编辑中的EVA迷BLUE君会给大家奉献上一份精彩的攻略。



魔法气泡的迷宫

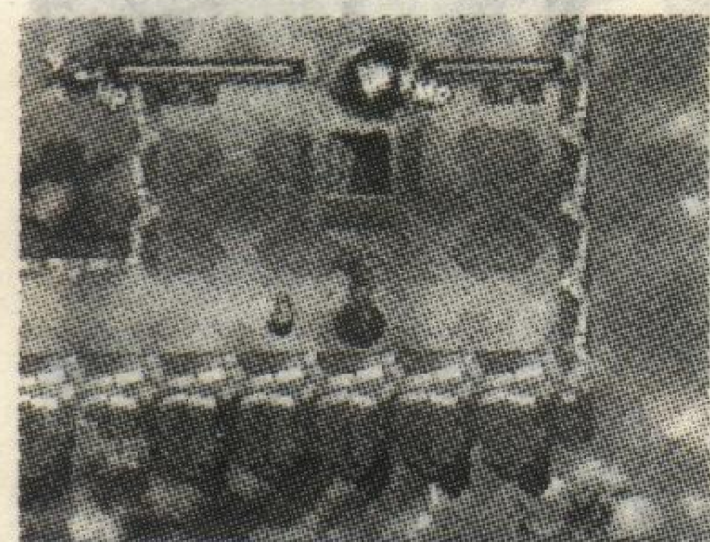


厂商:COMPILE
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:3月19日

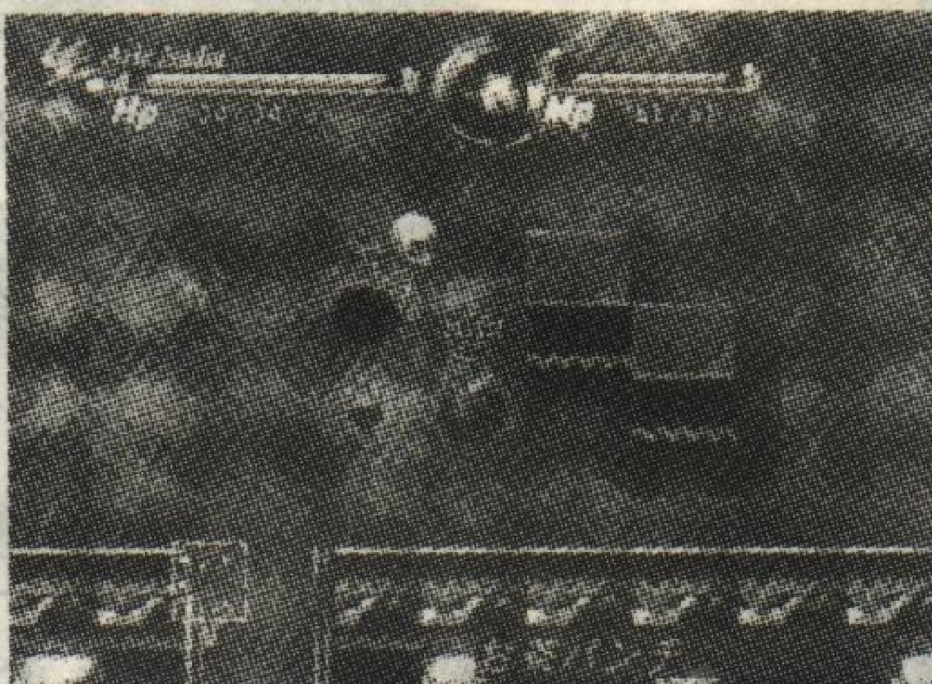
责编/E·T

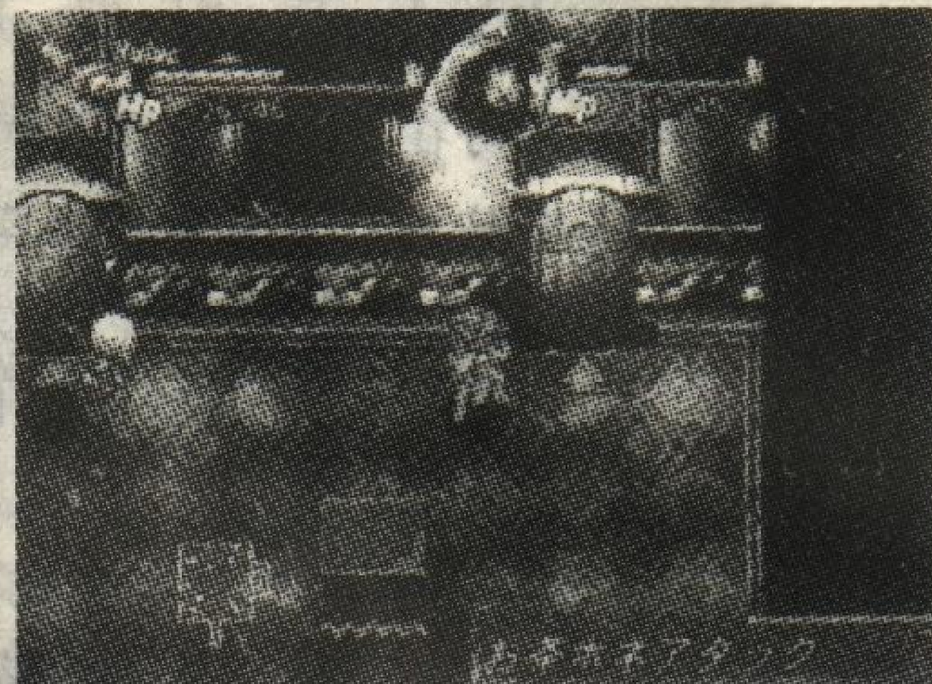
《魔法物语》中的人物大汇演

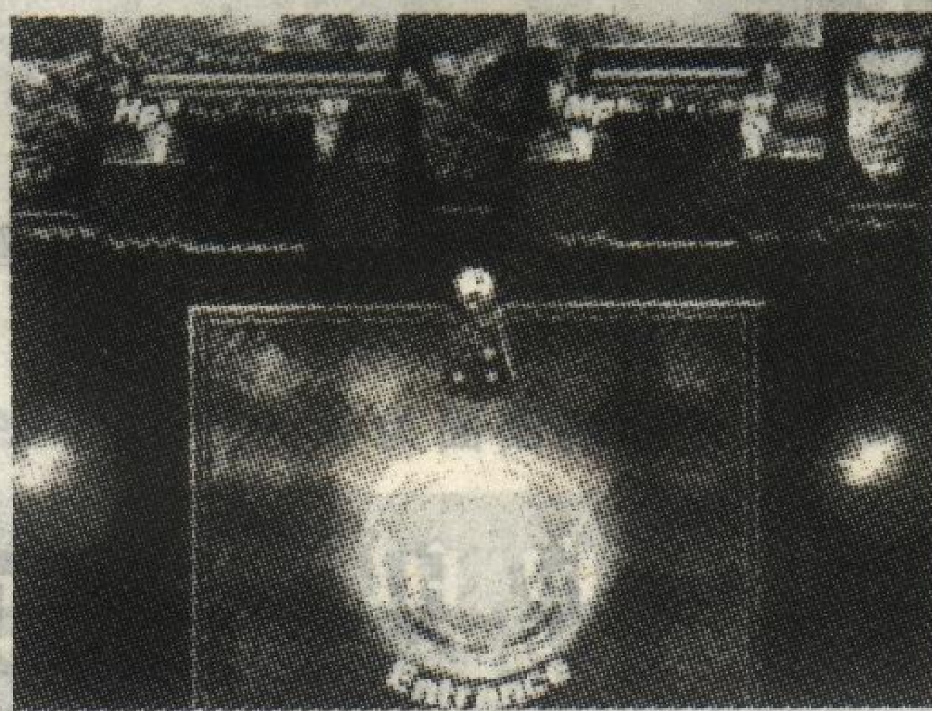
以独特的创作路线而广受好评的"魔导物语"系列在日本与之相关的作品十分受欢迎,代表作有"泡泡方块"等,而且日本还经常举行"泡泡方块"大赛。本游戏就是以《魔导物语》为蓝本,参照CHUNSOFT的"不思议迷宫"而制作的一款RPG游戏。

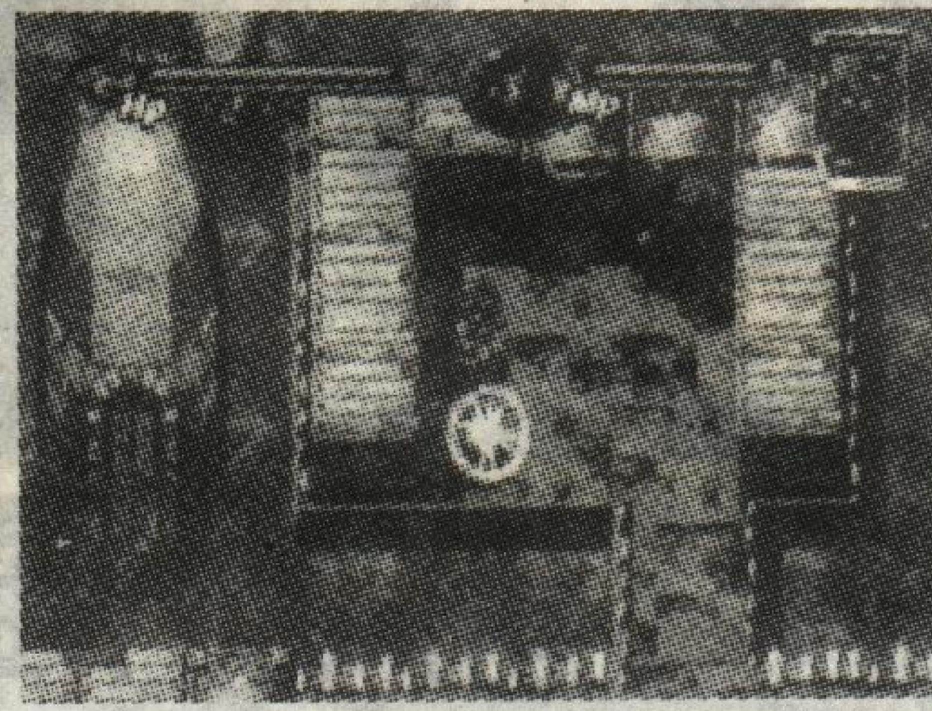


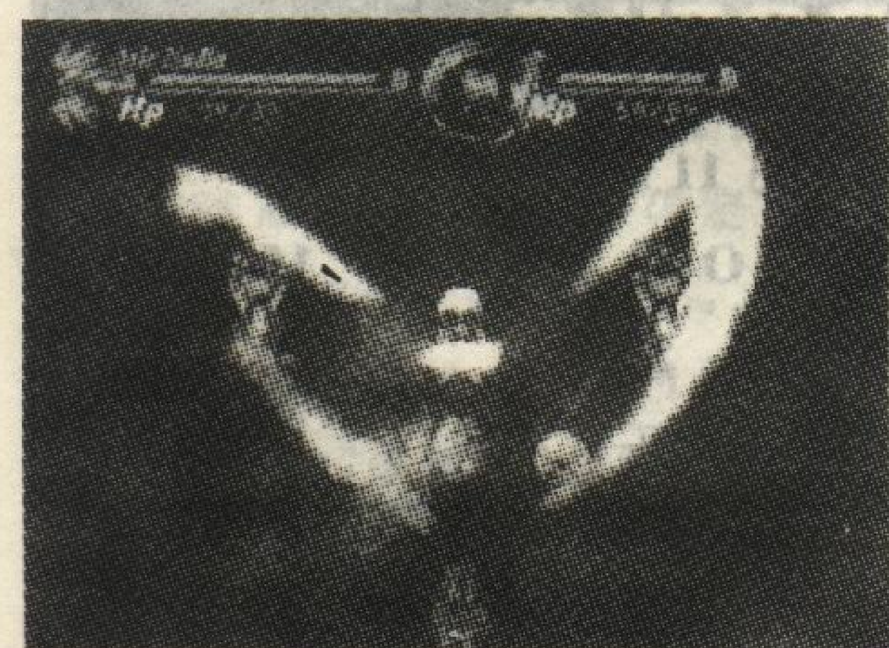
游戏中许多角色的形象经过全部重新绘制,而出现的敌人也承继了一些《泡泡方块》中的角色,另外在登场的敌人中也有许多是经过重新制作的。这样,可以说《魔法气泡的迷宫》中出现的角色是集历代《魔导物语》与原创角色的大成。游戏是极为普及的RPG形式,其中出现的迷宫类型有些象"风来的西林",看来这类的迷宫游戏已经成为如今RPG制作的大热门。当然在本游戏中还加入了一些与"风来"不同的东西,使得迷宫中的诸多设计更加完善。

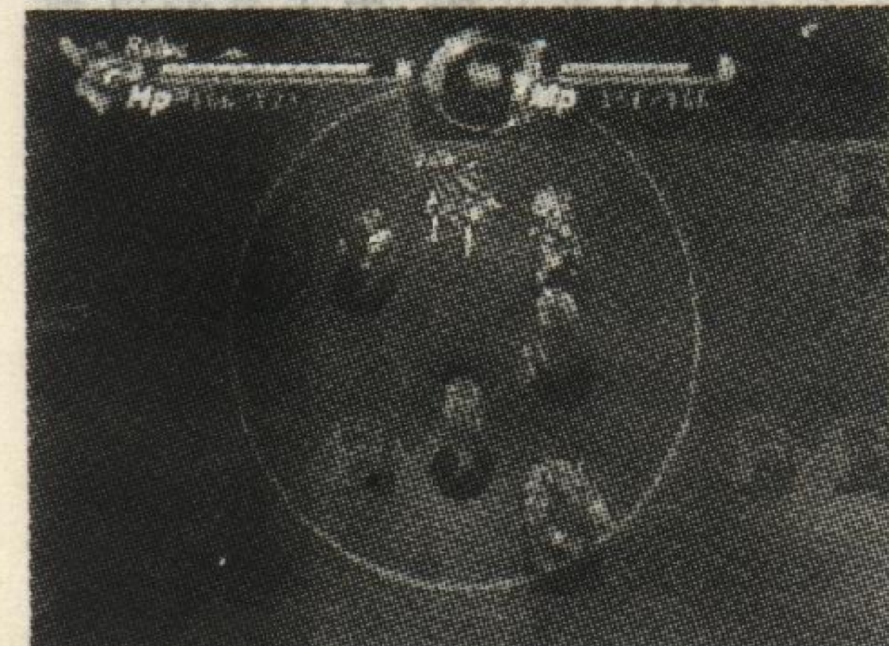


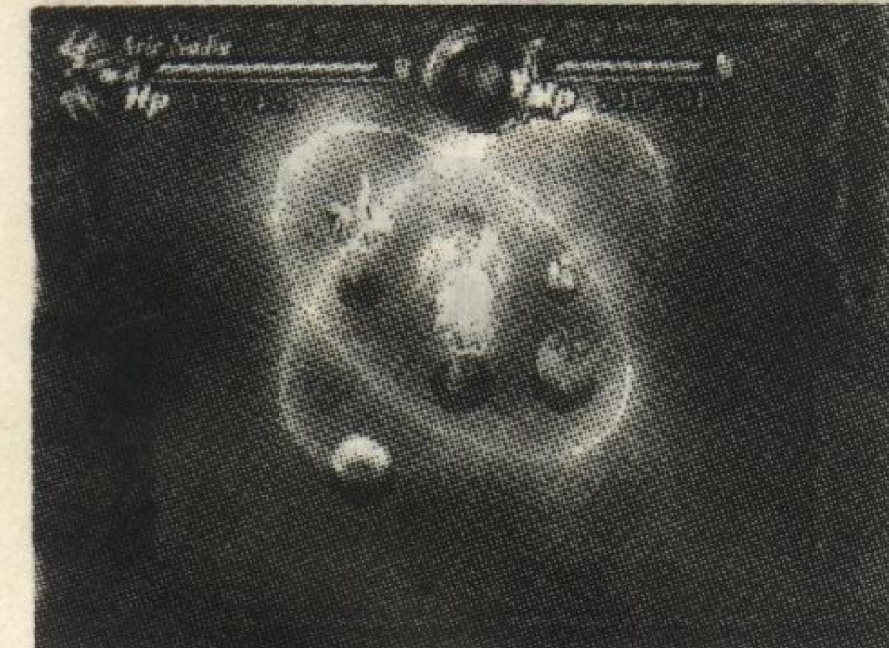










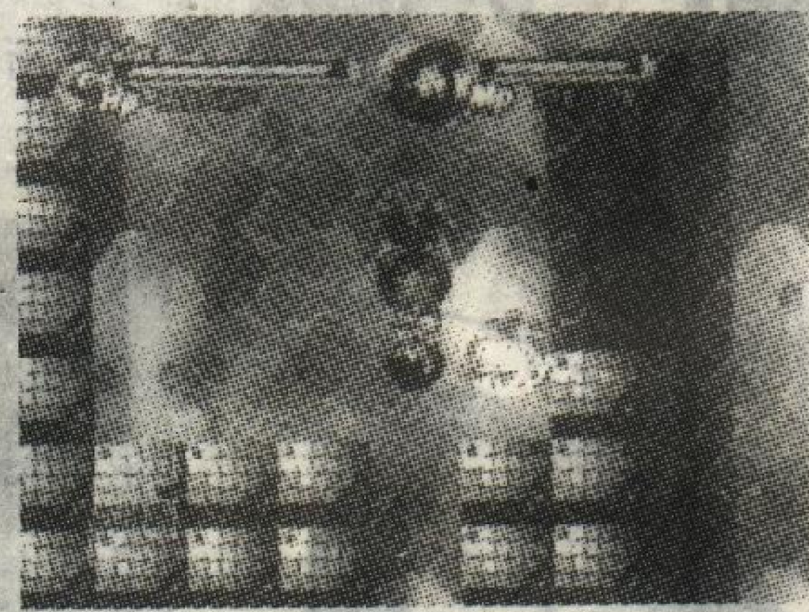


玩者最初进入的迷宫是十分简单的,但由于会有敌人出现,因此就不得不使自己的等级提高后再进入,并且一旦进入迷宫除非你找到出口,不然就算GAME OVER也不会从迷宫中出来,这样就使得遇敌的机率大大的提高了,而且在迷宫中还埋藏着众多的宝物,敌人、宝物、出口、等级提升这些因素交织在一起,使游戏的可玩性与紧张感也随之上升了。

在无限深的迷宫中会不时地遇到一些敌人BOSS级的角色,它们通常持有强力的必杀技,这些必杀技强度高、范围广,是我们在制霸迷宫中最大的障碍,而我方的角色在等级很低时是很难防御的,这样等极的迅速提升就要放到首要位置,因为这样玩者本身也有可能修得必杀技,这样就可以同强大的敌人进行较量了。众多必杀技的视觉效果制作得十分良好,虽然此游戏从头至尾被一种轻松的气氛所贯穿,但其中颇具迫力的必杀技的出现却是其另外一种点缀。

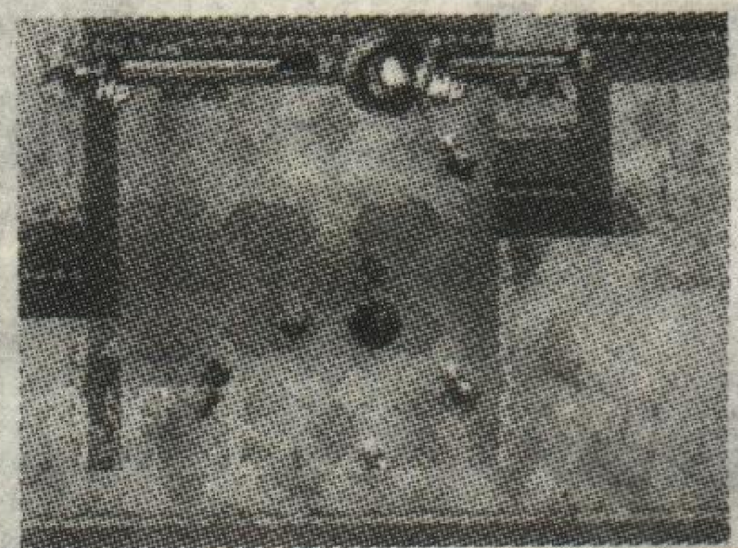
魔法阵的利用

迷宫中会不时地发现一些有如魔法阵模样的区域,如在这里进行祈导,那么就有可能使体力、精神力得到回复,并且还有加强能力的效果。但是相反的效果也会随机出现,这就得完全凭运气来试了!



正体不明宝物的处理法

在宝箱中会得到许多不知名的宝物,这些宝物在验名正身之前它只有一个很抽象的解释,如不弄明确就使用,那么会出现什么样的效果没有人能预测,因此这样的宝物一定要尽量避免胡乱使用,以免被其产生的负效果搞得十分被动。



FA 前线任务外传

FRONT MISSION ALTERNATIVE

机种:PS　厂商:史克威尔　类型:SLG　媒体:CD－ROM

责编/DRAGON

操作说明

操作方法

平常时

十字键	控制浮标的上下左右/武器选择/机体选择
○	决定
×	取消
L1/R1	转换另一小队
L2/R2	机体转换
全部键同按	快速 RESET

战斗时

十字键	控制浮标的上下左右/视点移动
○	决定
×	取消
□	视点转换
△	机体头顶的状况标记消失
START	目标设定画面出现
L1/R2	转换另一小队
L2/R2	将视点拉远
全部键同按	快速 RESET

MISSION 说明(ミッション说明)

在此选项中,可以查询敌方部队情报,和敌部队作战方法以及战斗地形,了解完毕,选择终了。

机体装备

兵装选择——更改部队装备,分别为 MAIN ARM/右手武器、BACK WEAPON/背后武器、SHIELD/左手防御配件以及 BOLT ON/辅助配件。每当战争结束后,军方都会给予一些新装备,而辅助配件却是要依靠中队中自己的资金,从商人处购买。

简易兵装——快速的替整支部队改变能力设定,基本设定数值(机动力:30/攻击力:40/防御力:30),游击型设定数值(机动力:40/攻击力:10/防御力:50),支援型设定数值(机动力:10/攻击力:70/防御力:20)。在游戏初期此项基本没有作用,但是从中盘以后,此选项将拥有重大的作用,通过各项的变化,可以令 WAW 在各个方面都有所提高,这样有利于攻略中盘以后难度越来越高的每一关。

学习设定——利用十字键来左右校调机体的各项能力。

迷彩涂装——改变机体颜色,有利于在战场上的隐蔽。以下是本作中最为有用的几种颜色,以及它们的名称,以便于大家查找。橄榄绿(オリーブグリーン)/浅啡(ライトラブラウン)/沙啡(サンドブラウン)/土黄(カーキ)/土啡(ランドブラウン)/夜蓝(ナイトブルー)/海灰(シーグレイ)/夜灰(ナイトグレイ)/浅灰(ライトグレイ)/不反光的地色(フラットアース)/沙黄(サンドイエロー)/浅沙(ライトサンド)/沙灰(サンドグレイ)/海军蓝(ネイピーブルー)/原野蓝(フィールドブルー)/地灰(アースグレイ)等十六种。

帮助(ヘルプ)——可以了解到以上各选项的具体作用,不过是日文,还不如看本刊的解释。

装备终了——装备完成。

TARGET 设定(ターグット)

在此可以设定 3 个小队各自的行走路线,以及攻击的目标,利用十字键及 R1/R2 可以转换视点,如果此关有援军出现的话,则会出现支援设定的选项。

UTILITY 系统(ユーチィリティ)

BACK UP——此项中 UP－LOAD 代表 SAVE,DOWN－LOAD 代表 LOAD,COMMENT 代表更改记忆名称。

表示语言——在此可以把游戏中的文字转换为日文或英文。

COLOR(カラー)——在此可以进行游戏视窗颜色的转换。

SOUND(サウンド)——于此为游戏的声音设定。

设定终了——设定完成。

行动设定

攻击重视——以攻击为重,拚命地向敌人猛烈进攻。

防御重视(防御重视)——以防守为主,可说是完全不懂攻击,但能够有效地减低受伤程度。

攻击设定

集中攻击——小队会向同一个目标作出猛攻,直至到目标被毁,才会向下一个目标埋手。

扩散攻击——分散目标,向敌人作出攻击。

补给

可以为小队中的机体作出补给,分别有 SHIELD(シールド)及 BACK WEAPON 弹药(给弹)。

小队情报

可观看小队的状况。

众小队撤退(战略的撤退)

再设定——取消撤退。

实行——撤退(撤退得多的话,会有 BAD END 出现)。

设定

索敌——观看敌人的小队状况。

CAMERA(カメラ)——更改视点取向。分别有自动切替、自动移动及后方视点。

SOUND(サウンド)——将 SOUND EFFECT 及 BACKGROUND MUSIC 随意调较。

COLOR(カラー)——将所有视窗的颜色转换。

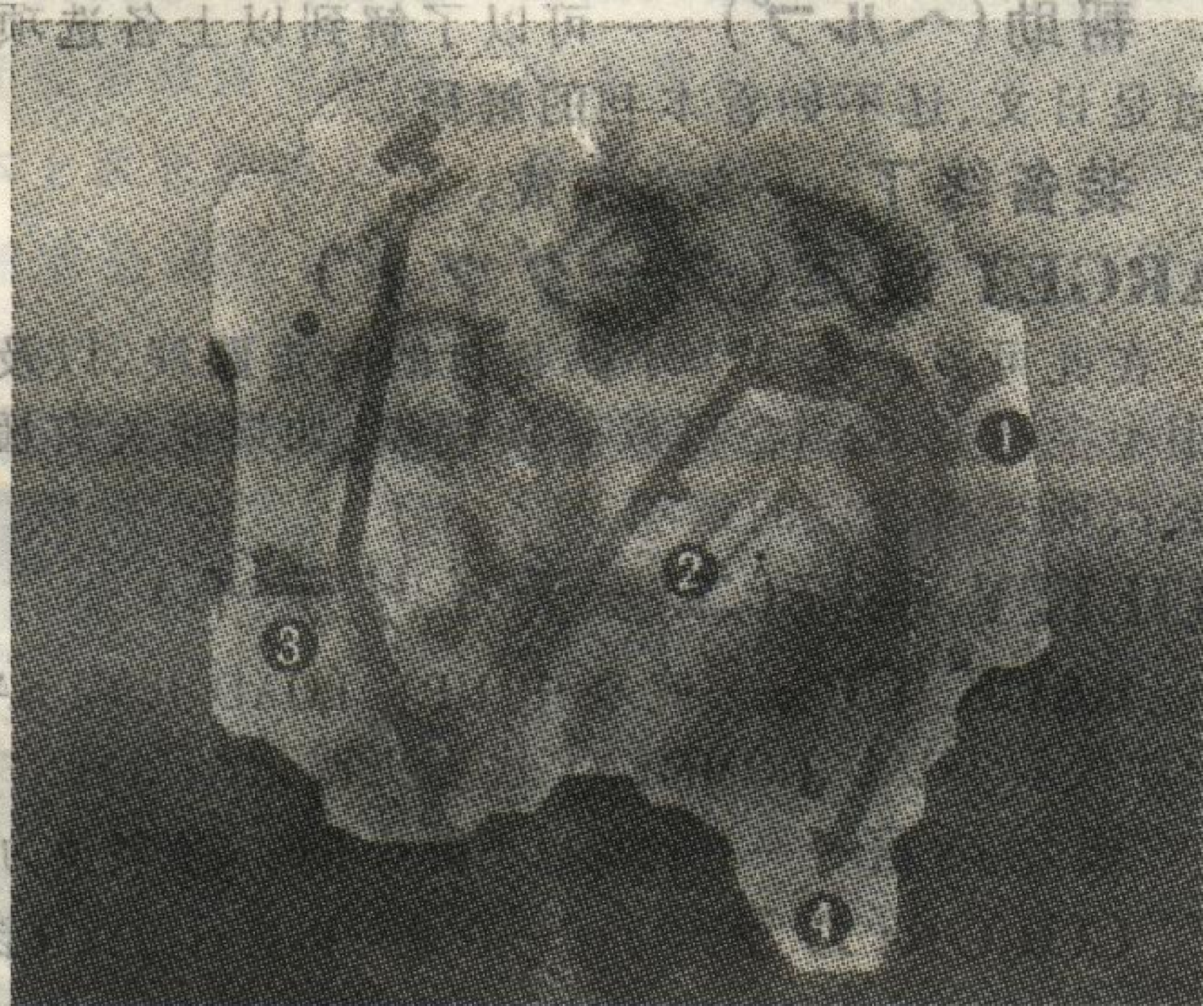
RADER(レーダー)——调较左下方的雷达侦察,分别有小队中心及全体选择。

游戏流程攻略

MISSION 1—KISANGANI

游戏的第一关通常都是为了玩家能够熟悉系统而设制的,此回的第一个任务也不例外,敌人登场数目虽然不少,但是都属于杂兵的类型,可以轻易的对付。在第一场战斗中,只有第一小队参战,将三台机体装备完毕之后,再把颜色定为橄榄绿,这样有利于己方的隐蔽。因为此关属于速战速决的任务,所以将机体的能力做提升,把机动力与攻击力提高一些,之后可以进入战场中。

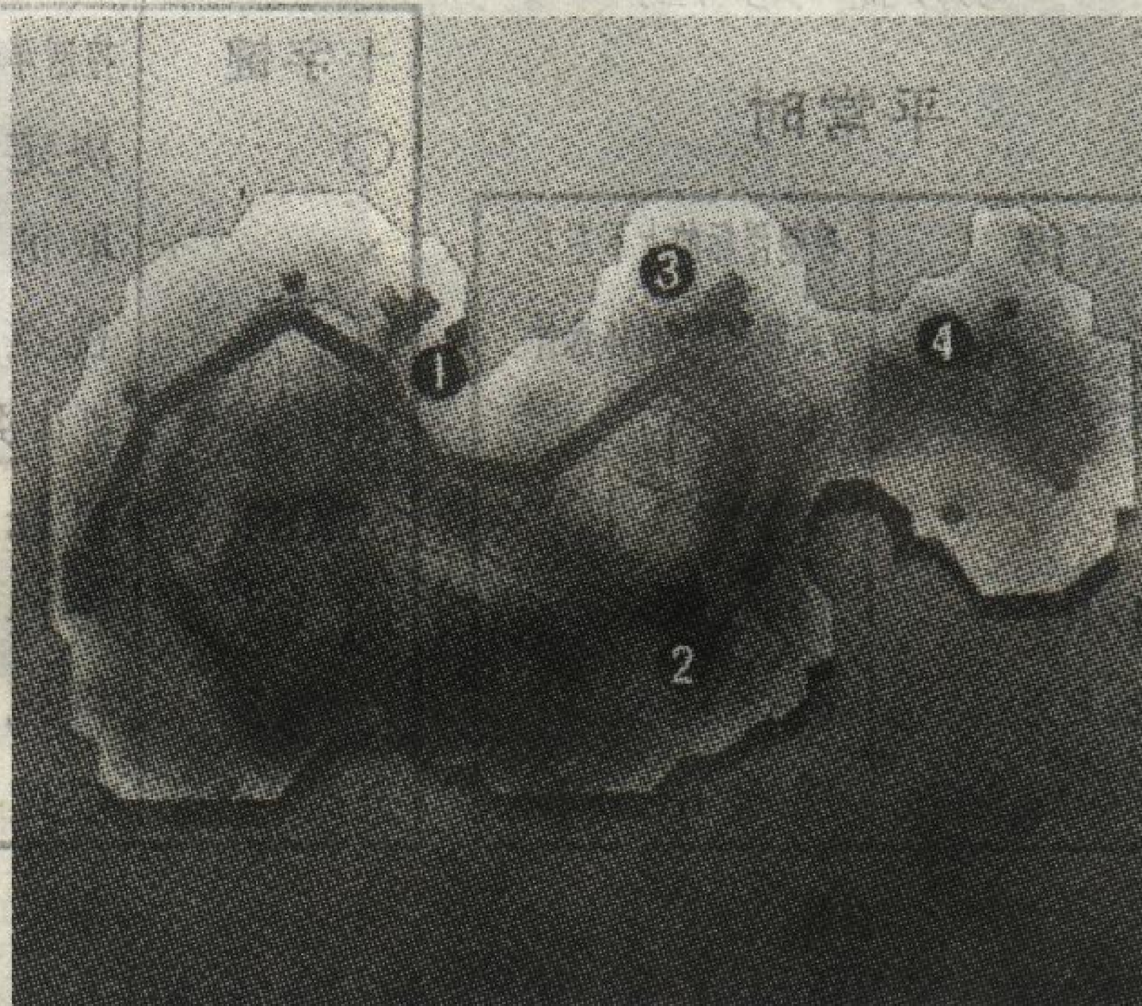
进入战场后,先沿着左方向下走,先把敌人的第三小队消灭,随后整队绕向版图的正中央,于此可以消灭敌人的第二小队,成功后可以从上方走,由版图右上角绕向敌人第一小队,把第一小队清除之后,可以发现敌人的第四小队,一直向下走可与第四小队交战,胜利后可过关。



MISSION 2—BUMBA

第二个任务与第一关基本相同,依然只有第一小队出战,但是难度相对于第一个任务来说却有点提高,敌人虽然还是全属于杂兵,但他们已经懂得了一拥而上,利用优势数量来进攻。此关与一关一样,机体颜色定为橄榄绿不变,仍然把攻击力及机动力却作提高,这样装备后可以出场了。

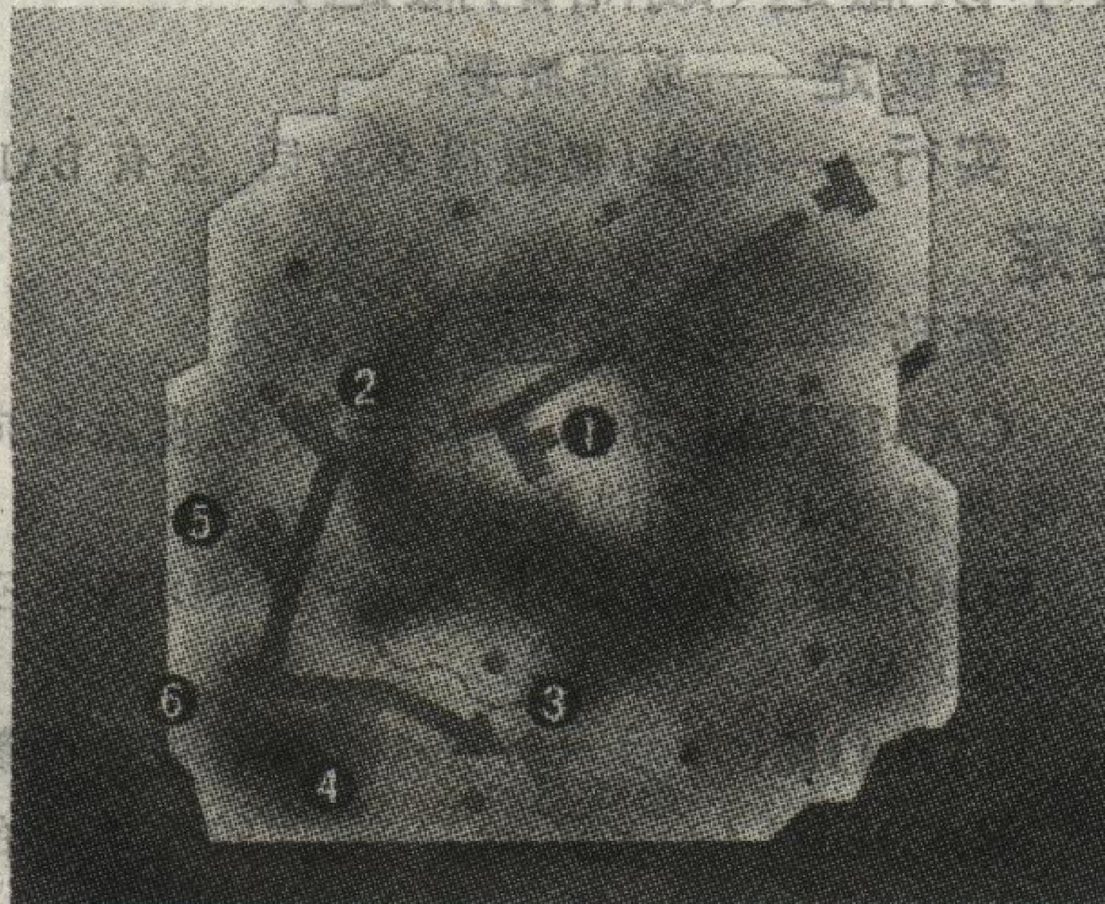
进入战场后,整队由左上方绕向敌人第一小队,这时的第一小队会上前迎击,之后他们会边战边退,在追赶中我队可能会踏上地雷,但是幸好伤害并不十分大。在追赶敌人,并把他们消灭后,向右下方前进,经过一段长时间的移动后,可与敌人第二小队接火,在山的拐角处隐藏的第二小队被我小队铲除后,我队便可以向上前进,这时会与敌人第三、四小队战斗,对于一拥而上的第三、四小队,不要后退,迎上去便可胜利。



MISSION 3—GEMENA

这是第一小队再次单独出击的一版,敌人会较前几关要强大得多,如不小心应战则会被敌人伤害,在学习设定中,把机动力降下来,而攻击力与防御力这两项要有所升高,最她把攻击力提到相当的高度,这样在战争中才能有利于战斗。而在更换装备的时候,则要安排强力的装备,尽量提升所有成员的攻击即防御能力。

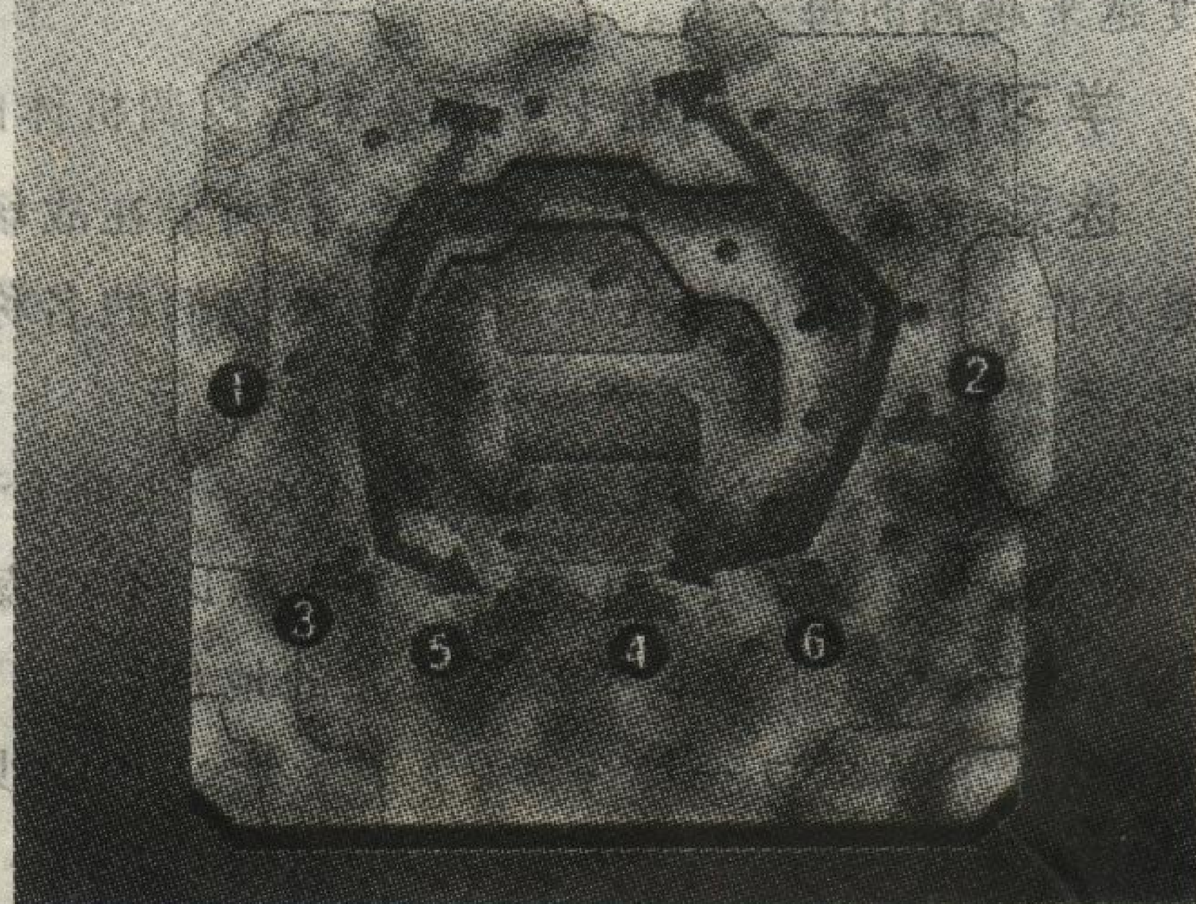
进入战斗场景,这次须将攻击模式转换为集中攻击,这样才有可能把敌人逐一全部歼灭,而己方则不受任何伤害。按照敌人分布的次序,小队要逐一与他们作战,千万不要与敌人多个小队人同时起正面冲突,把敌人逐一消灭这样会比较安全。在歼灭敌人过程中,一直要注意其它小队动向,其它敌人一但有所行动,立即改变战术。如果是一机不损而通过,则按以下次序完成任务,如有损害,以下任务会略有所不同。



MISSION 4—CLOSED MINE

第二小队加入之,独立部队实力大增,这时要面对的此关敌人不仅机体数较多,而且战斗能力也不低,所以一定要小心应付。在战斗之前,把机种颜色换成大地色,并且换新的装备。在前一期杂志中,已经向大家介绍了各小队的人物情况及他们之间的关系,所以在此就不作介绍。

此关登场后,因为敌人人数众多,并且极为分散,所以两小人合力共同进攻,虽然能让敌方根本造成不了对我方的伤害,但是所须时间却十分长,而且也不利于各个机体的成长,所以在此关建议兵分两路,第一小队由右方向下再向左兜住敌人实力最强劲的第四小队后部,而第二小队则由左方上部向下冲击,从左下部向右方移动,这样两小队合并后共同冲击敌人第四小队后部,胜利后可过关。

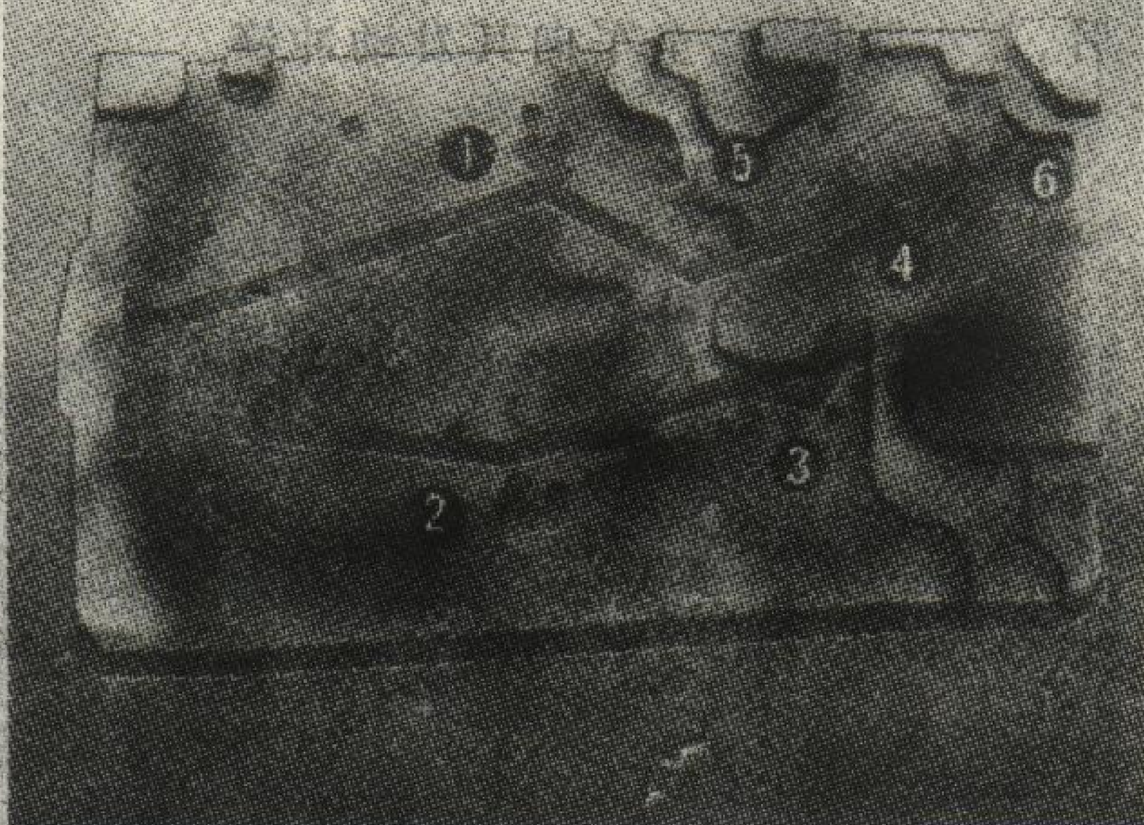


游戏流程攻略

MISSION 5—BAMINGUI

在出战前，可以将第一小队队长机换为B.H.MK2G，并且建议全队机种颜色换为浅咖啡色，之后可以重新设计机体的各项能力，最后进行装备新武器。此关中敌人会同上一关基本相同，人数及作战能力上并没有变化，所以积累了一回的经验，此回必能安全过关。

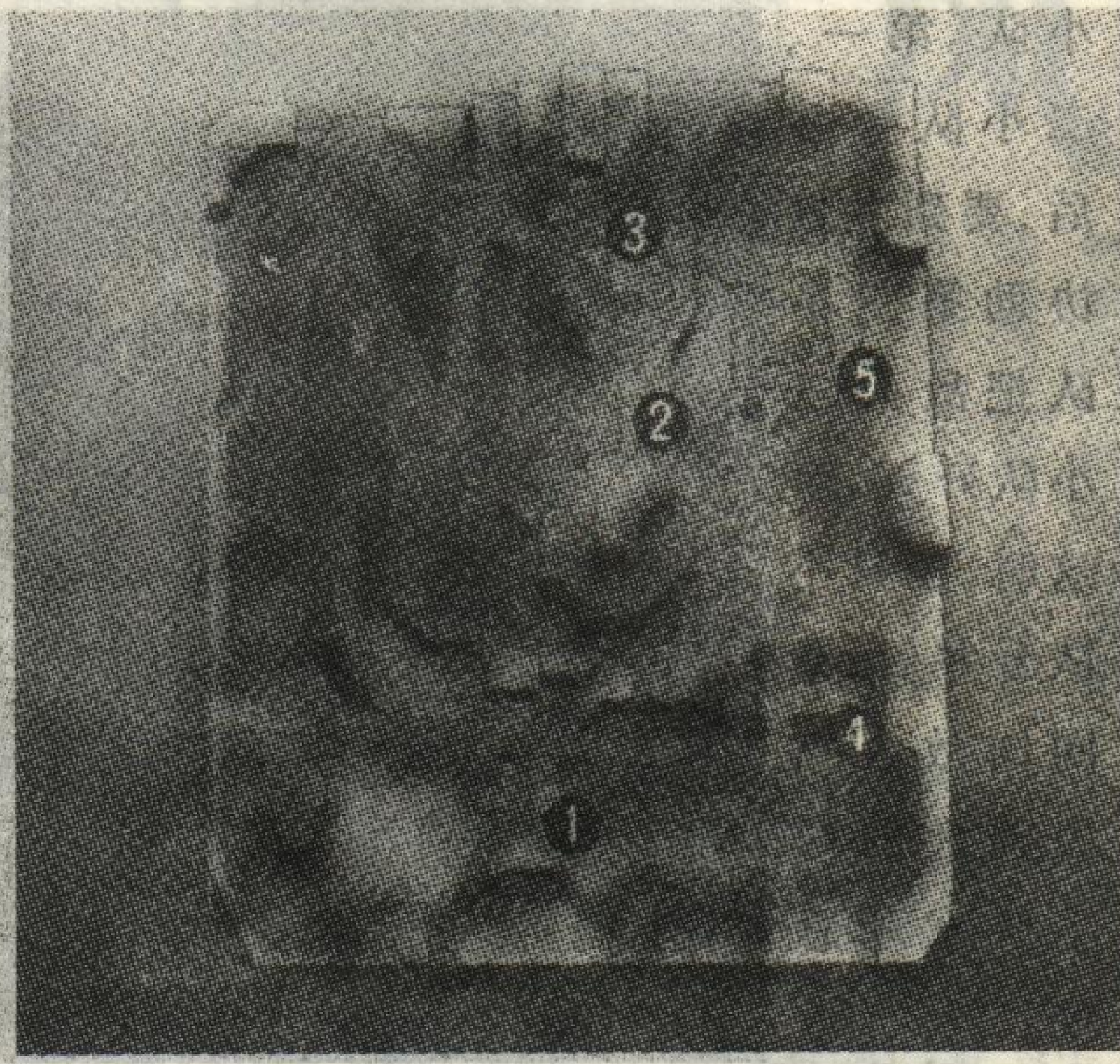
此关敌人基本于右正方，让两支分队合力突入右上方的区域，这样便可以同时与敌人二到三个小队进行战斗，不仅可以减少战斗时间，而且所受伤害也不会太大。突入右上方区域时，要小心前几支敌人小队会极为分散，这时千万不能麻痹大意，就算敌人能力极弱，也不要把自己的队伍分散开来，消灭前方敌人后，一但进入敌人四小队集合地时，一定要己方两支小队把敌人分层次的吸引过来，分批消灭，这样较为安全。



MISSION 6—FORTZAIUS

此关任务较为奇特，要求消灭敌人的军事设施。这样，把主要近距离的设施都交由第一小队处理，而把第二小队的机动力作提升后，让其去做远距离攻击，把远处的设施及敌人消灭便可。此关机体颜色依然为浅咖啡色，而于装备上可以进行更新，不过要注意，第二小队成员应把重装备抛下，利用轻重量来赢得战斗所用的时间。

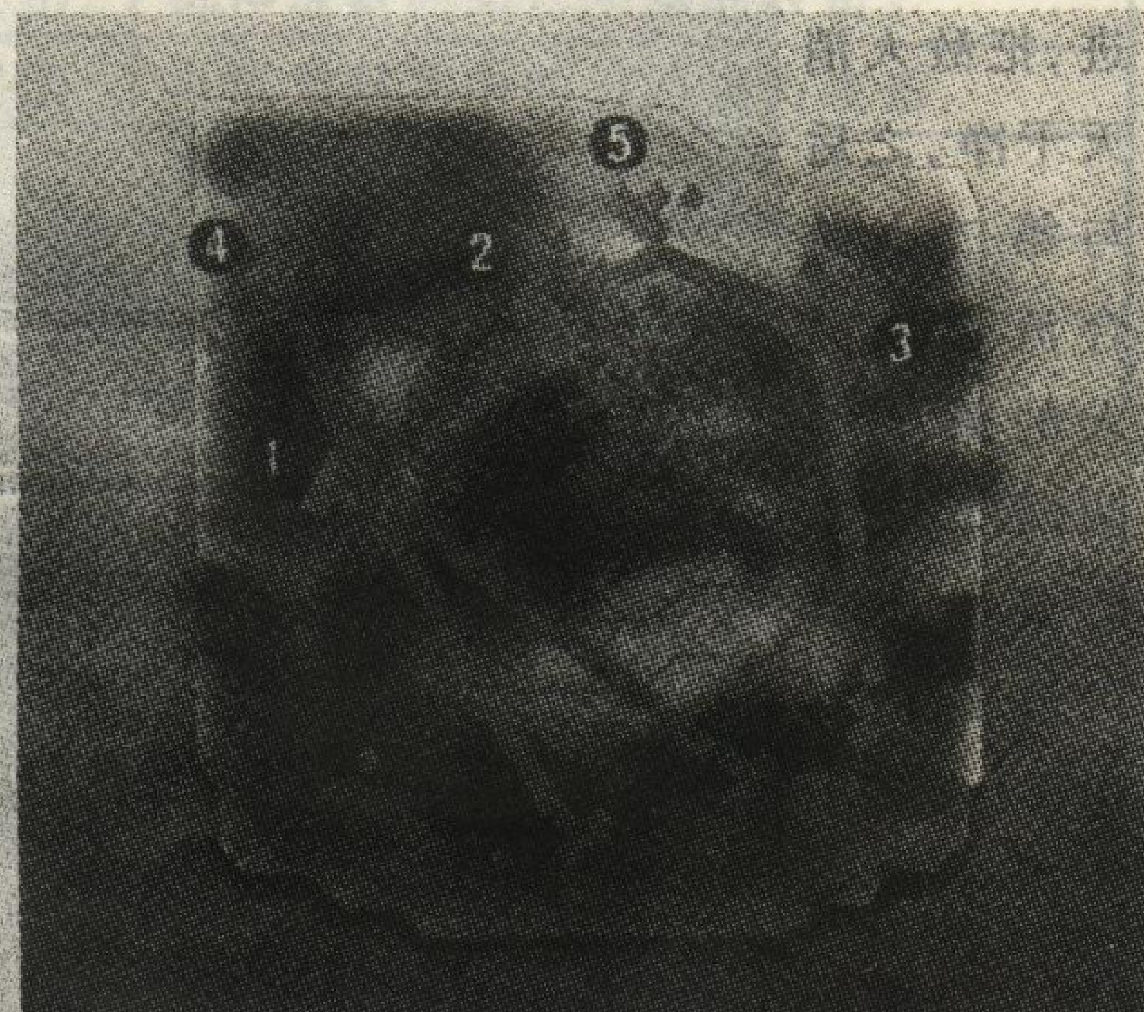
进入攻击状态，令第一小队马上进入攻击方式转换，把其设定为扩散攻击，随后让他们进攻那些军事设施，并且尽量把所有近处的敌人也消灭掉。第二小队从左下方出发，沿下方通路，经过与几支敌人的战斗，可以到达右下角，此时，第二小队必须由右下角向上方发动冲锋，把前后的敌人消灭干净之后，可以过关。



MISSION 7—TORBA PLANT

在此任务中，我们期待以久的第三小队终于登场了，这样我独立中队的实力可以说得到了提高，可是相信从此以后，各关的任务也会增加不少的难度。先不要管那么多了，把机种的颜色变为夜灰色，而于机体的各项能力设定，此关要看玩家自己的想法了，如果想平均成长的，建议把机体较为弱的一项提升来训练，一切装备完成后，可以进此任务中。

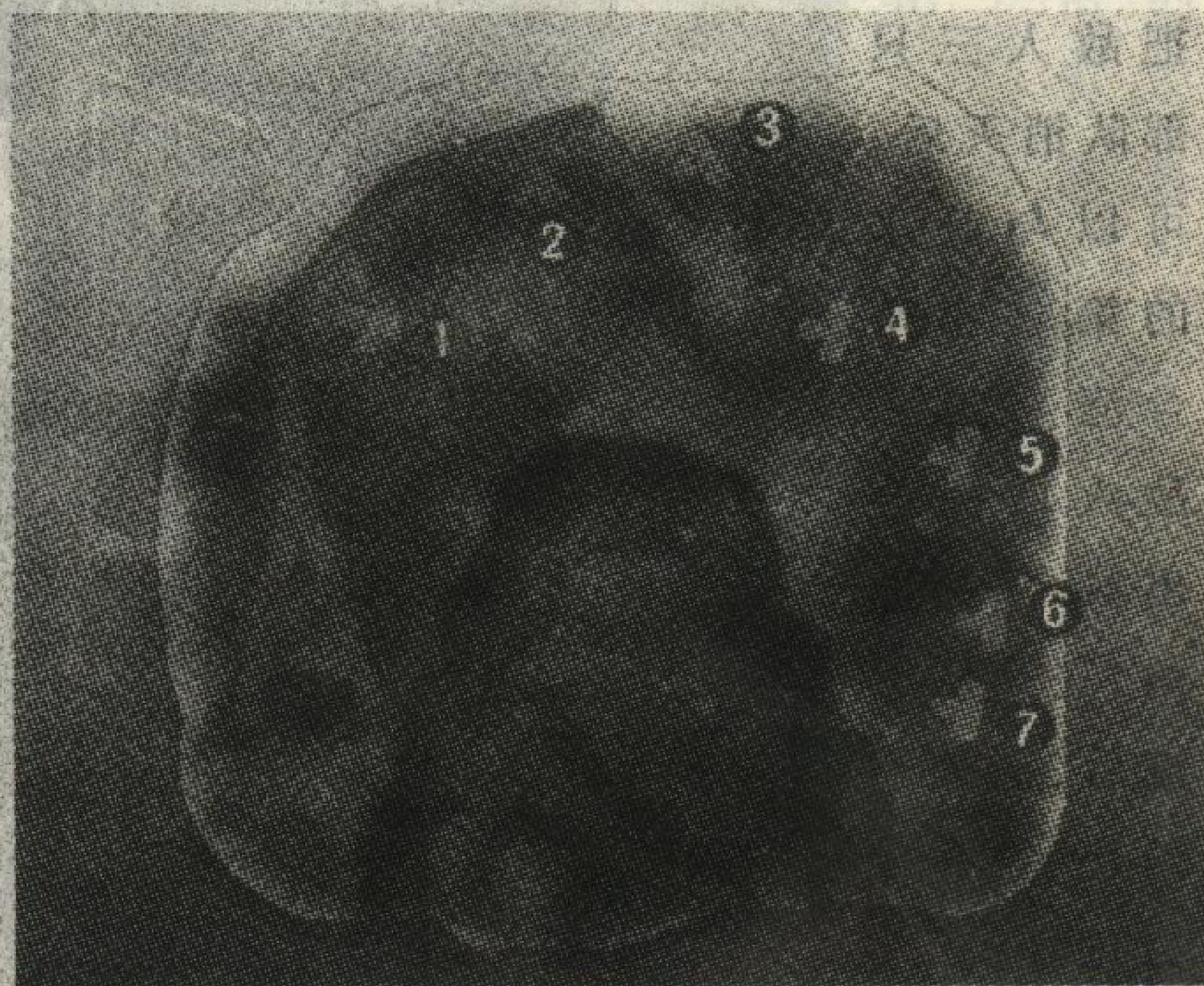
进入任务后，因第三小队是刚加入的，所以应进行特训，所以建议让第三小队从左下方向左上方独立突入，而第一及第二小队则从右下角共同全队向上方前进，拐过山谷，两队共同向左方前进，这样与独立进攻的第三小队形成左右夹击敌人中部部队的形式，两支部队合围进攻敌人，便可过关。



MISSION 8—EL ARBA

出动之前，可以把第二、三小队进行机体改换，装上新机体——B.H.MK2G的两个小队实力大为增加，这样来看通过此关，应当没有什么问题。在出发前，把机体的颜色换成浅沙色，于机体能力设定上，可以继续进行想要培养的能力培养，而当一切都装备完毕后，全队出发。

任务较为复杂，三小队必须互相依属，并且共同进退。三只小队保持一定距离，共同前进，利用第二、三小队轮流做为中路向敌人部队进行正面突入，而其它两只队伍则从两边路向敌人进行夹击，这样无论每支敌人有多么强大，都会全被我军消灭，战斗所需要的必要时间，以及部队经过的道路都很漫长，全军要从版图的左下角处出发，经左上角至右上角再向右下角作最后的冲锋。

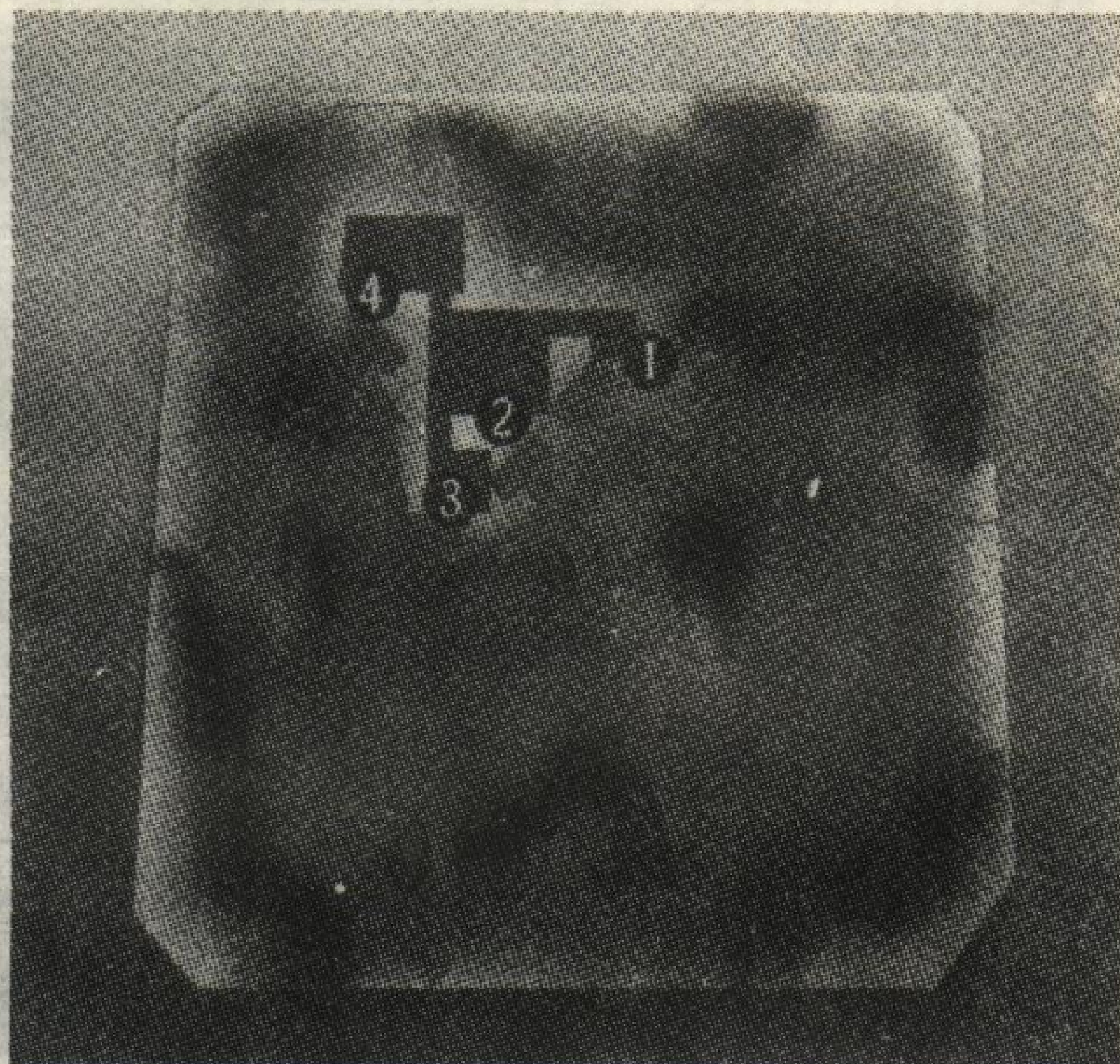


游戏流程攻略

MISSION 9—TOURBA PLANT

仿佛是属于强行突袭的任务，三只小队这回要各自分别行动，如果刚才只为了能提升某能力而改变机体能力设定的话，建议于这时应改变过来，因为他们马上就要各自为战。第三小队如果未能训练到与一、二小队一样强大，那么可以安排成防御能力极高的队伍，这样与敌人互相牵制时，可以让完成任务的一、二小队前来帮助。机体颜色为浅咖啡色。

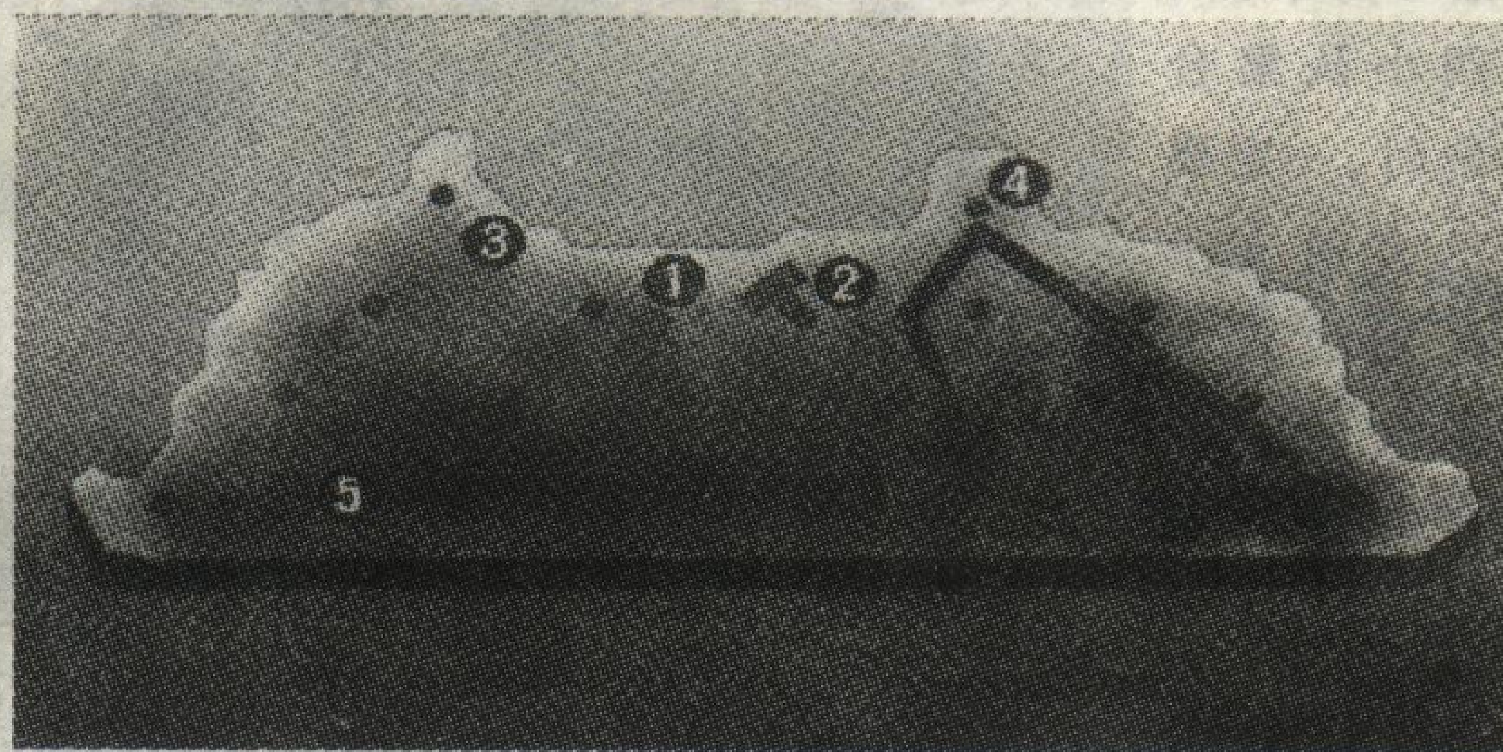
战斗开始这后，先让第一小队突入敌人右后方，把敌人第一小队消灭后，马上帮助我方第二小队去消灭敌人的二小队。第一、二小队合并后，要到左方协助第三小队把敌人三小队歼灭，而这时，三只小队合并后，共同向敌人实力强大的四小队发动总攻。



MISSION 10—SANGANA BEACH

根据目前的情报，敌人投入的人数极少，而我军方面对要以三个小队应战，所以取胜不成问题。但其实这一关并没有那么简单，敌人不仅援军众多，而且战斗能力也比过去有所提升，所以千万不要轻敌。建议此关让三只小队一同行动，这样可以应付连续不断出现的五只部队，因为共同行动，所以机甲体能力设定方面可以进行个人爱好的培养。机体颜色为浅灰色。

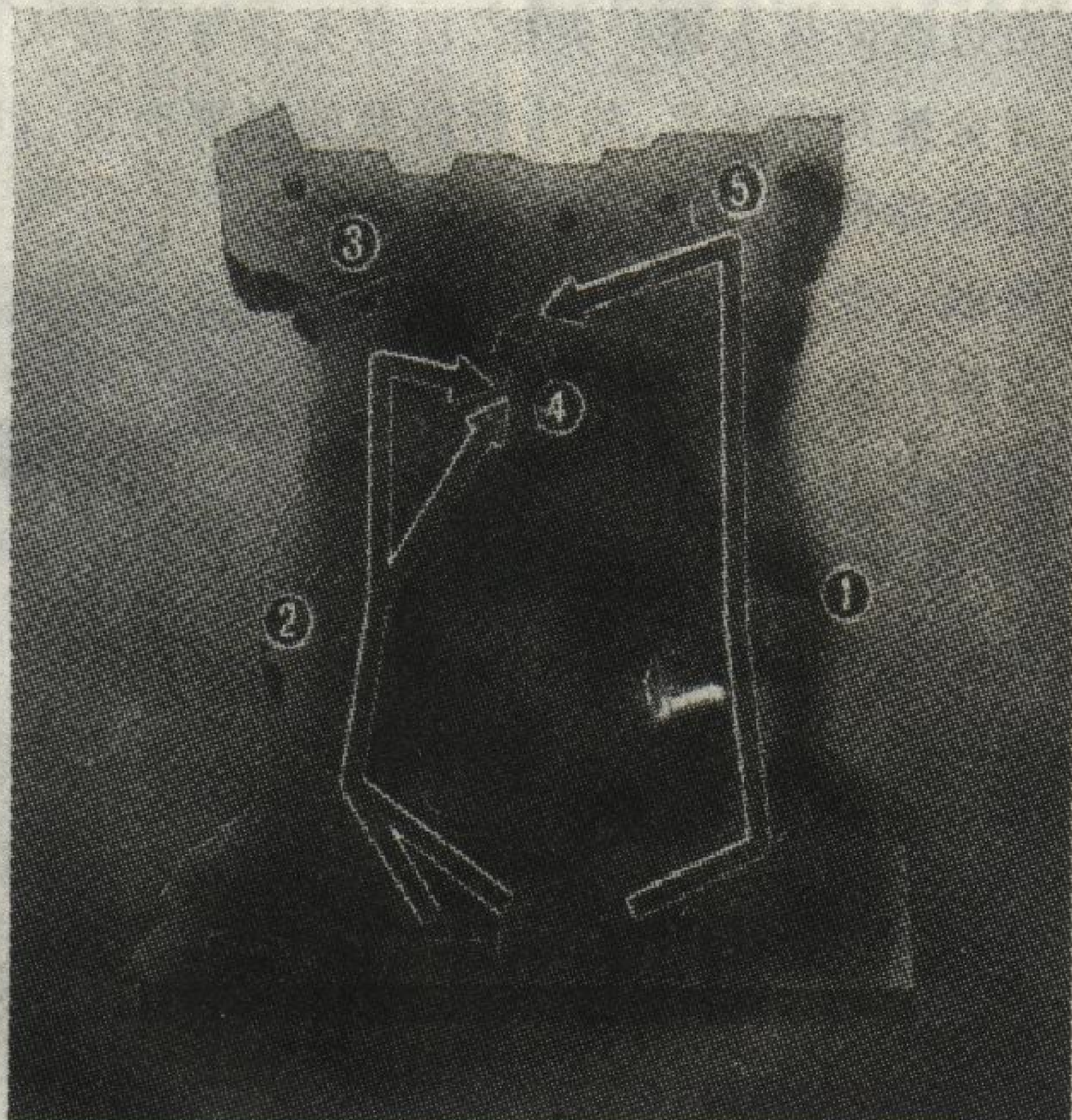
进入任务中，首先让三只小队共同向左上行动，在把敌人第一只小队消灭后，敌人三、四小队作为援军会在两个浅滩上出现，而且形成对我独立中队合围之势。向敌人其中一个小队猛攻。如果这时认为战斗力充足的话，可以让一人小队先退下，作为最后冲击第五小队的生力军。把敌人消灭后，五小队登场，全军向其发动冲锋。



MISSION 11—SANGANA ROAD

战斗准备时，不仅可以得到新的装备，而且还可以从商人处买到强力的辅助配件。这样整体小队的实力就有了质的飞跃。随后可以来设定机体的能力，因为在任务中，各小队要参与独立行动，所以如果对各小队的实力没有任何自信的话，建议把能力设成平均形。机体颜色为浅灰。

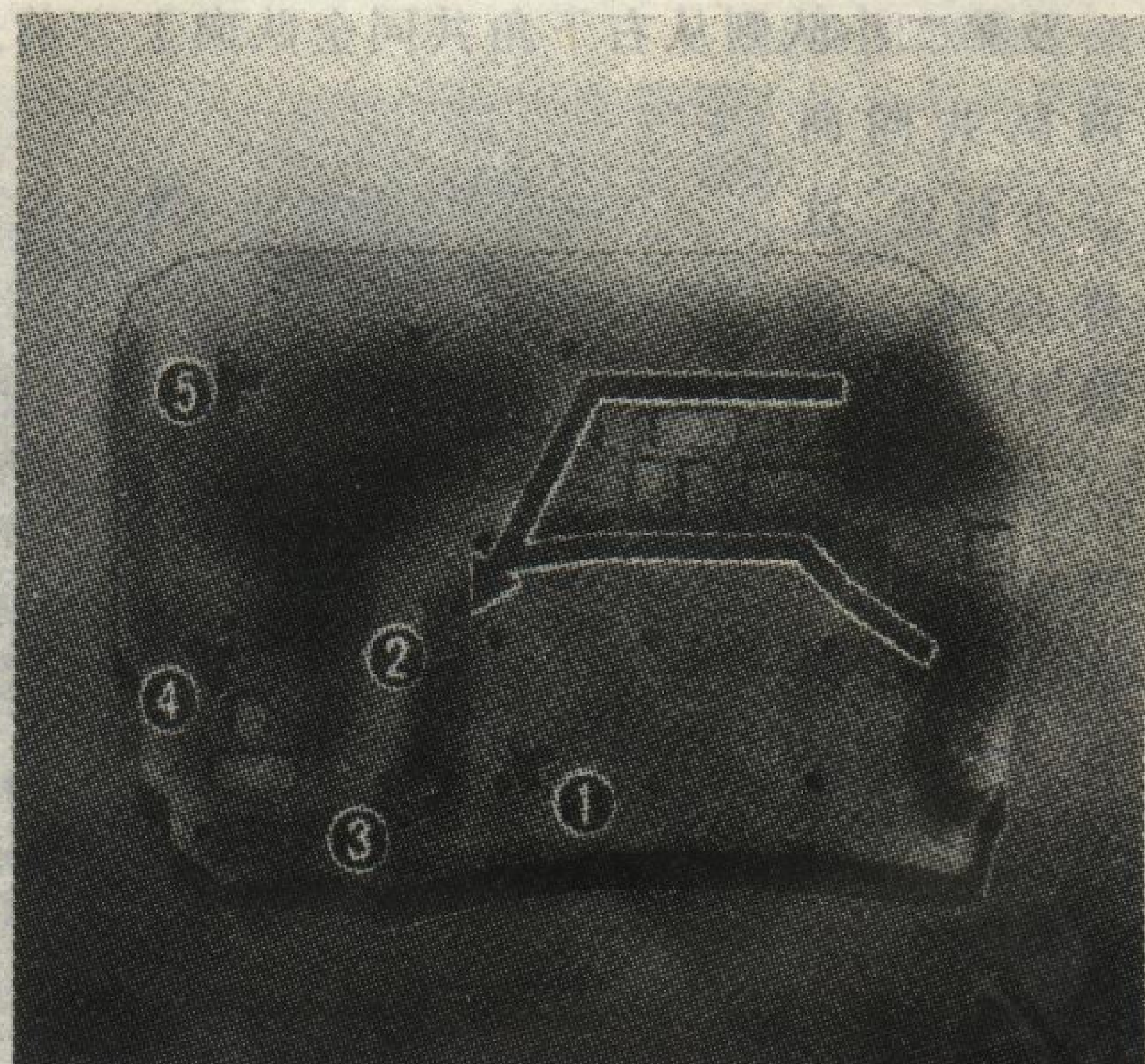
战斗打响后，第一小队要独立奋战，他们需要从下中部向右中部突击，于此会与敌人相接触，而胜他们后要向左下角前进，与此同二、三小队会合。二、三小队要互相依赖，从下中部先向左上部前进，把敌人三只部队消灭后，可以与赶来的第一小队合流。之后，敌人增援会出现于右上角，三小队舍流后，消灭他们已经不成为问题。



MISSION 12—ESCRAVOS

在此任务进行前，又可以从商人购入新的辅助配件，此回的配件水平要比上回还高，各小队都应有所安排，最基本各小队须配有能挡敌人导弹的装置，以及备用的弹药。机体的颜色此关并不改变，仍然为浅灰色，而各部队向机体能力设定上，要视各人的需要有所改变。

进入任务中，这回第二小队要被委任，他们要从右上角先直行到达左上角，在此与一批敌人交手，而后一直向下，到达左下角，途中会有二批敌人进行阻击，而最后还要同一、三小队合流，共同向最后的敌人突击。一、三小队互相为依靠，共同前进，把敌人消灭干净，之后与第二小队合流进攻敌人的第一小队，因第二小队要经历数次恶战，所以建议一、三小队应保留实力。

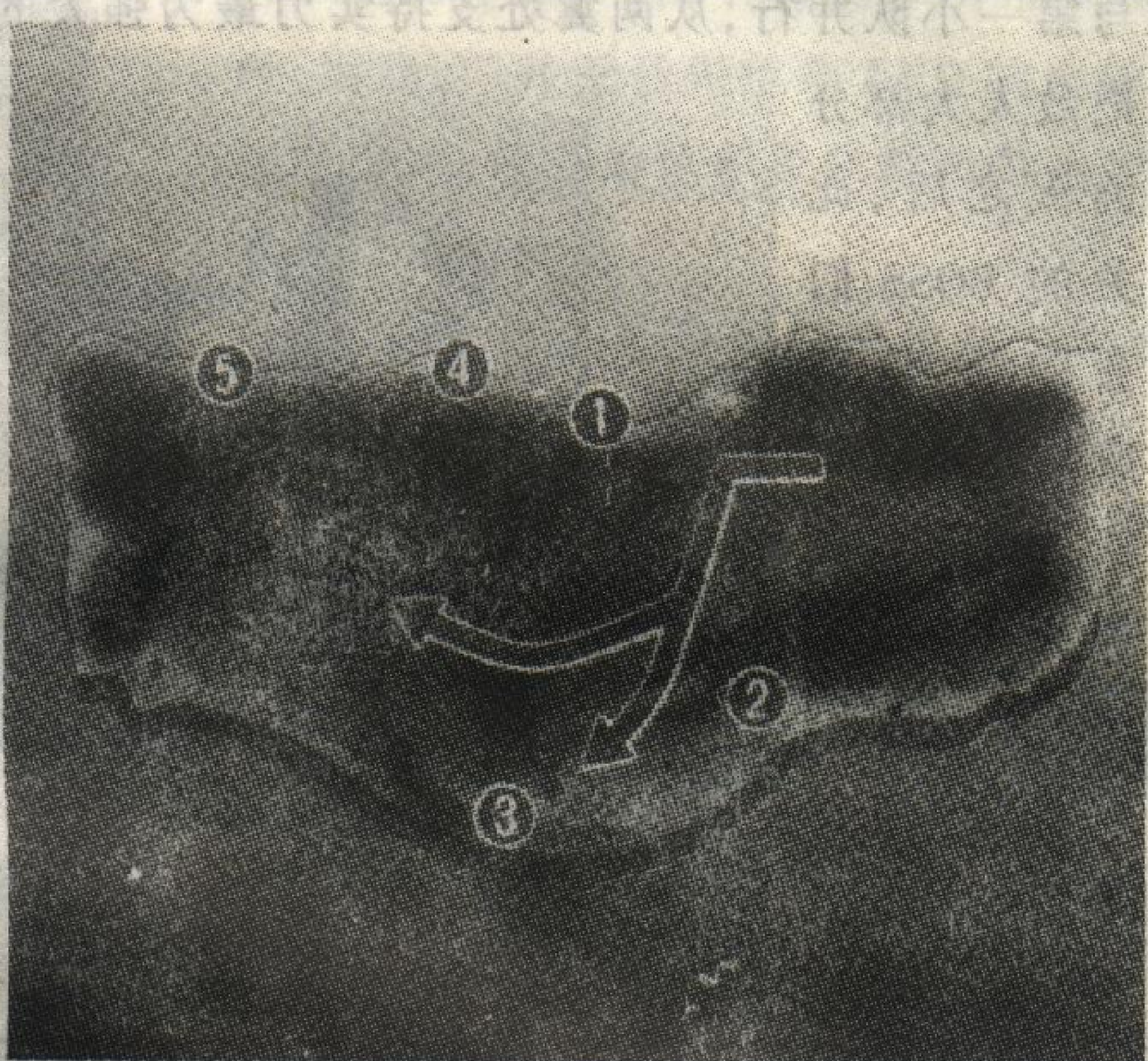


游戏流程攻略

MISSION 13—EAST LEKKI

机体颜色在此任务时仍然可以为浅灰色，而且各机种的能力设定依然可自行安排，到此时，相信各位战斗机械人(WAW)的实力应该有了些变化，可以让我们比较放心了。而且在攻击及防御方面，他们也有长进，各项能力的提升，为我们继续参加残酷的战斗而铺平了道路。好了，好了，让我们一同去这一关看一看作战的方式。

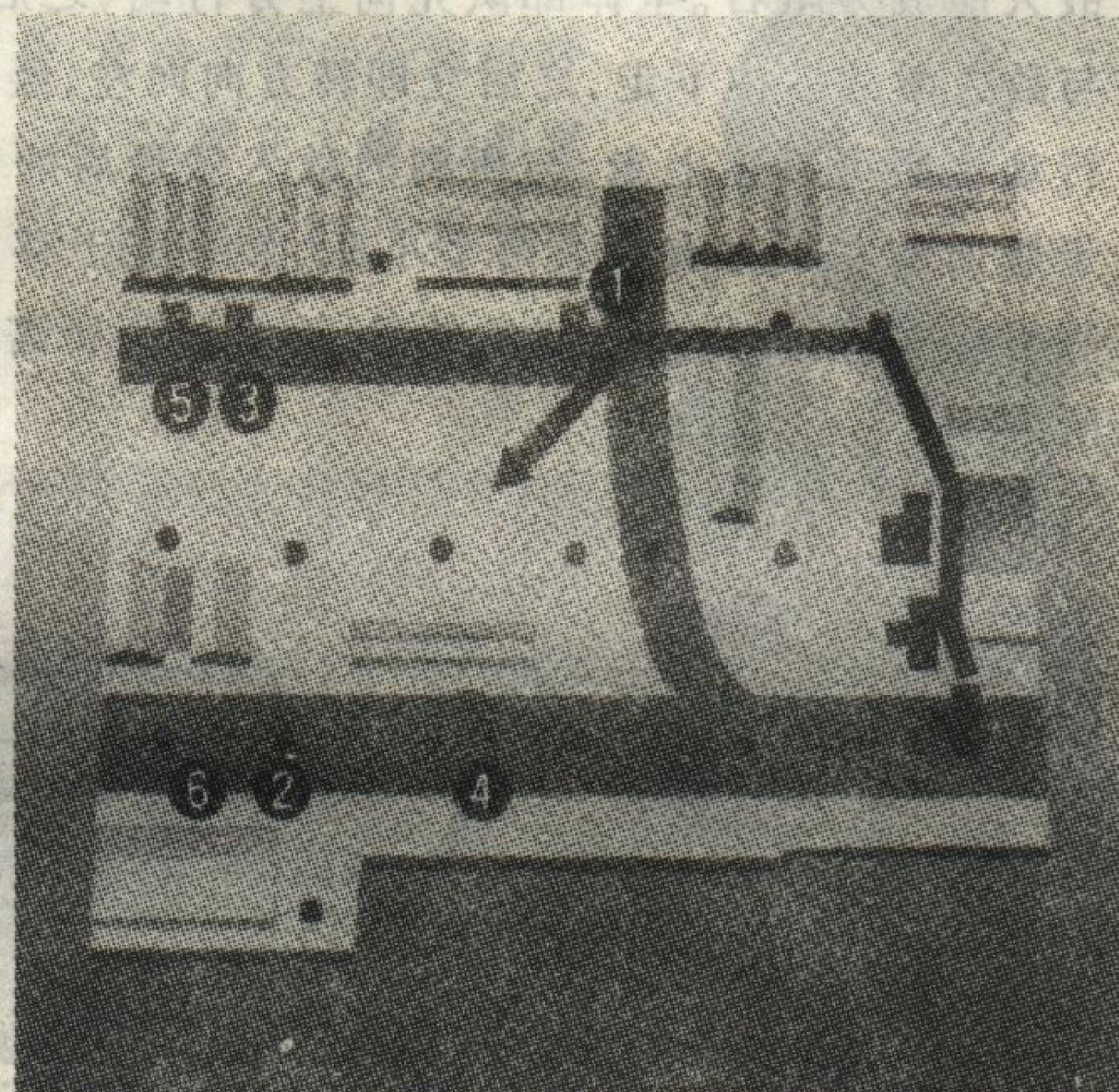
第一小队可以采用左路独立的快速突击，军队左侧的敌人基本交给第一小队搞定。而第二、三小队安排共同进军，他们合为一队向左下前进一段后，会与第一批敌人接火，把其消灭后，可向左行，这样边消灭敌人边向左行，不久便可以与第一小队相遇，这之后可以过关。



MISSION 14—NEW PORT RD

任务进行之前，先把第一小队三号驾驶员的机体上所有能拆换的全部拆换为最次，因为根据情节，此人将会于此任务中丧生。之后把机体的颜色变为夜蓝色，随后可以把队伍中所有机体的攻击力和机动力大幅提升，因为此关敌人会撤退，所以应多消灭敌人。

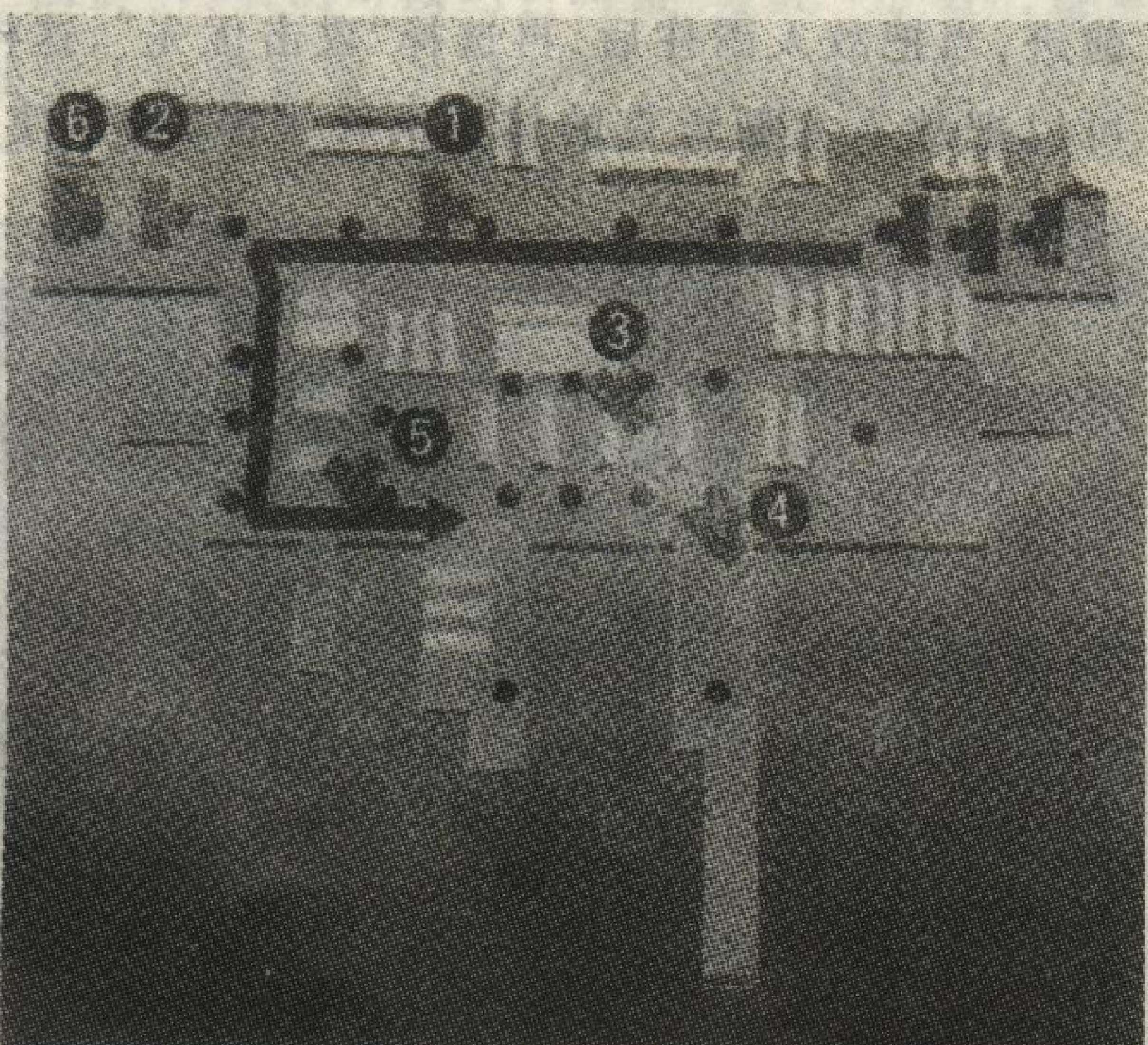
战斗开始后，第一小队从左下角单独前进，虽然失去了一个机体(WAW)，但我们应该相信那另外两个人的能力。第二小队直冲左上角，到达协助第一小队向敌人发动进攻，而我们的第三小队，这回任务十分困难，向左下角先进行平行前进，到达途中会与三支敌队伍交手，把他们消灭后可以向上前进。



MISSION 15—LEKKI NEWDORT

与敌人战斗前，可以对新的机体进行新装备的改装，而且可以把机体颜色变为沙灰色。全中队各机体建议能力设定为攻击力极高，而另外两个能力极低。因为此关中敌人不仅数量极多，而且他们的作战能力也十分出色，所以没有超群的破坏力是不行的。

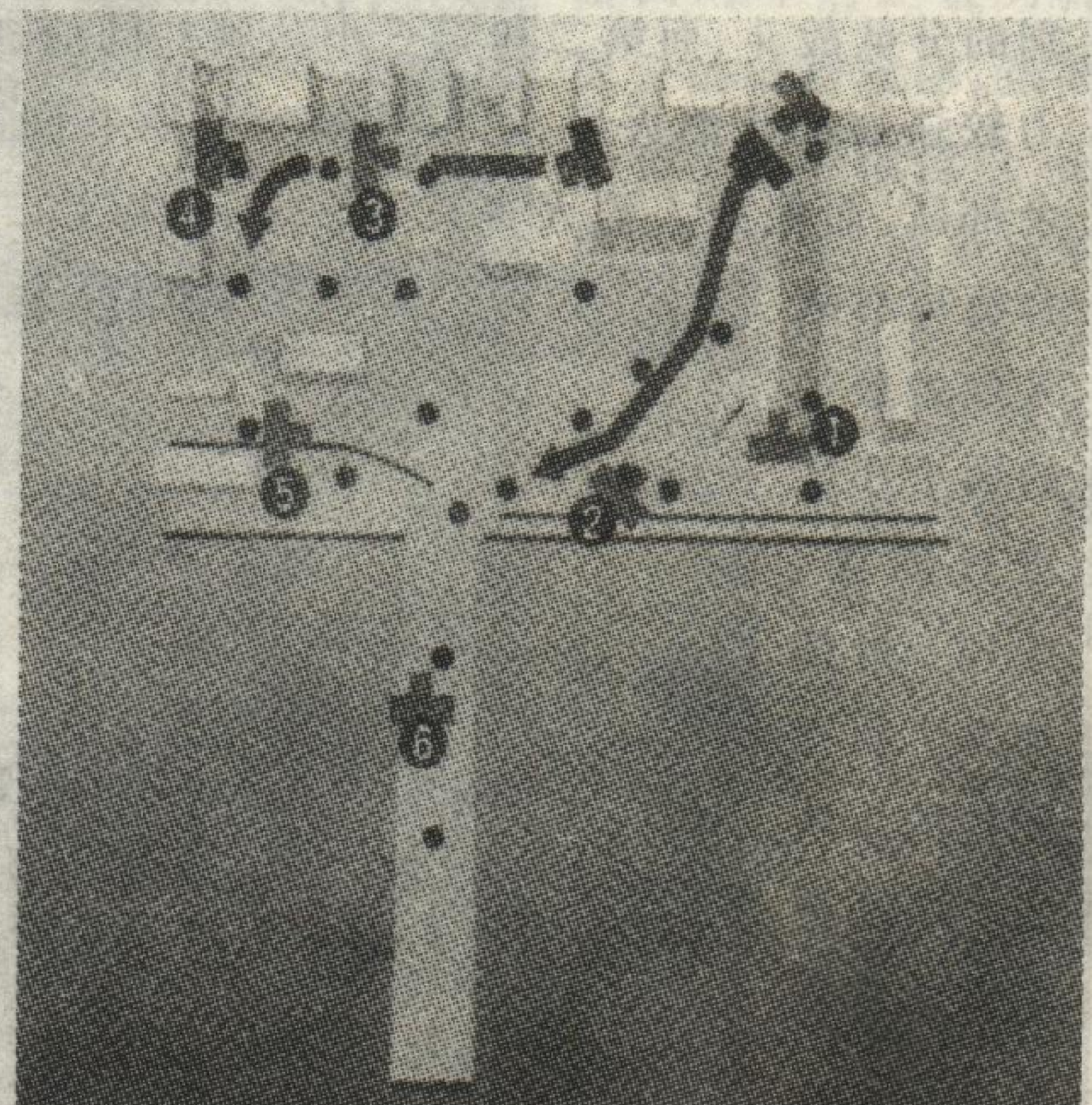
战斗开始后，各小队务必合为一队共同前进，全队先向左方前进，把敌人小队消灭后，再向下行，这样可以与只一支敌人交手，交手后发现敌人另一个小队藏于左上角落中，这样全队返回可以轻易把他们全部歼灭。最后要与敌人的残留部队作战，如有成员体力不够，不能参战的，可以先安排一下位置和选择防御优先，以免最后被敌人残兵击败。



MISSION 16—LAGOS IS

在此任务中，第一小队因为需要乘上了坦克，其它部队可以从商人处得到大量的新配件。如果善加利用，己方部队可以轻易突破敌人的部队。装入新式装备的部队，先把机体颜色变为浅咖啡色，而且于各机种能力设定上可依自己需要而改变。

进入任务中，敌人实力一般，第一小队先向左行，这之后再向中下部突击，这样一路上可以消灭敌人各个战斗小队。而二、三小队依然采用合流进攻为战斗，向敌人展开进攻，并尽量保留实力，以便于三队合流后还要向敌人最后的第六小队突击。在战斗进行中，各小队应尽量节约时间，以便于在战斗后可以得到新的机体(两种)。

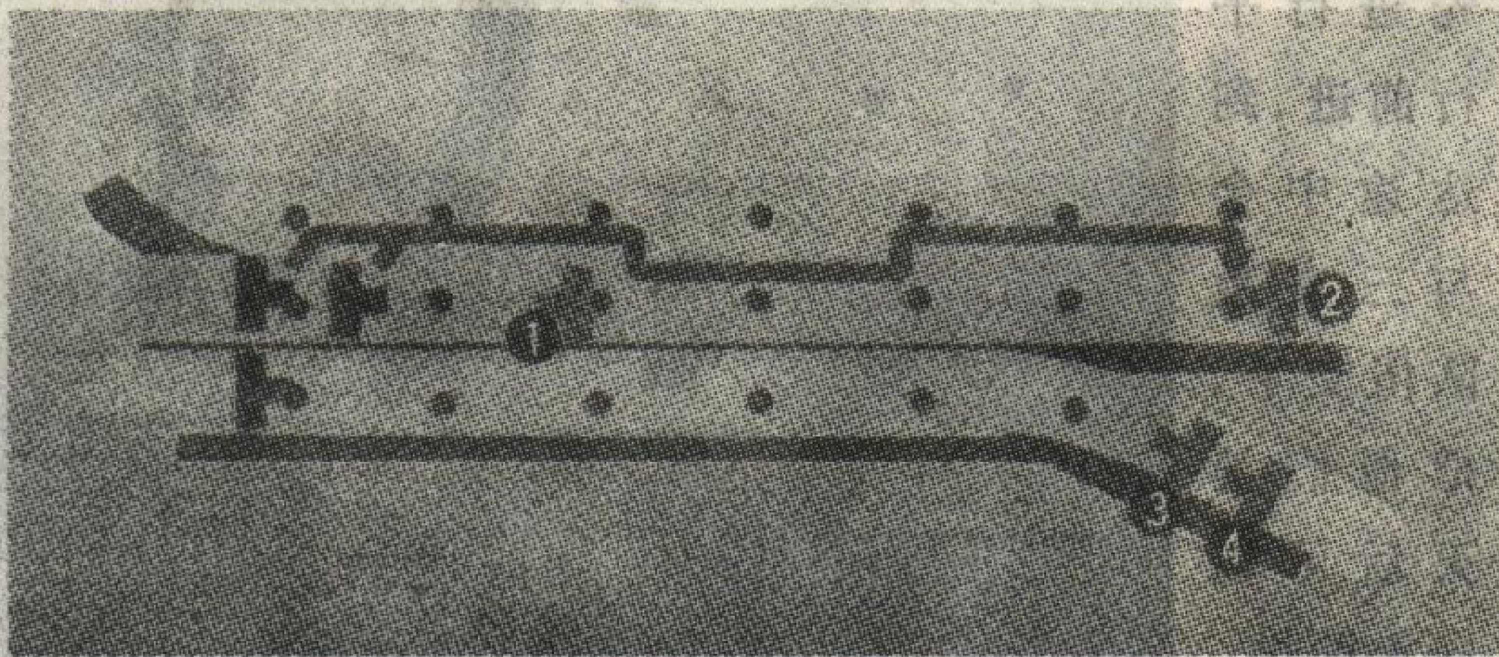


游戏流程攻略

MISSION 17—4th BRIDGE

在战斗出发之前，可以把机体进行新装备的装配，此任务中敌人拥有的能力并不算十分高，但是因为在任务中需要绕行许多的路，所以于机体能力的配置上应把机动力优先最好。而且攻击力也不应有所下降，在机体颜色上应为浅咖啡色。于此战斗进入之前，建议看一看装备的配件，尽量把能提升能力的装上，因为此关时间的把握最为重要。

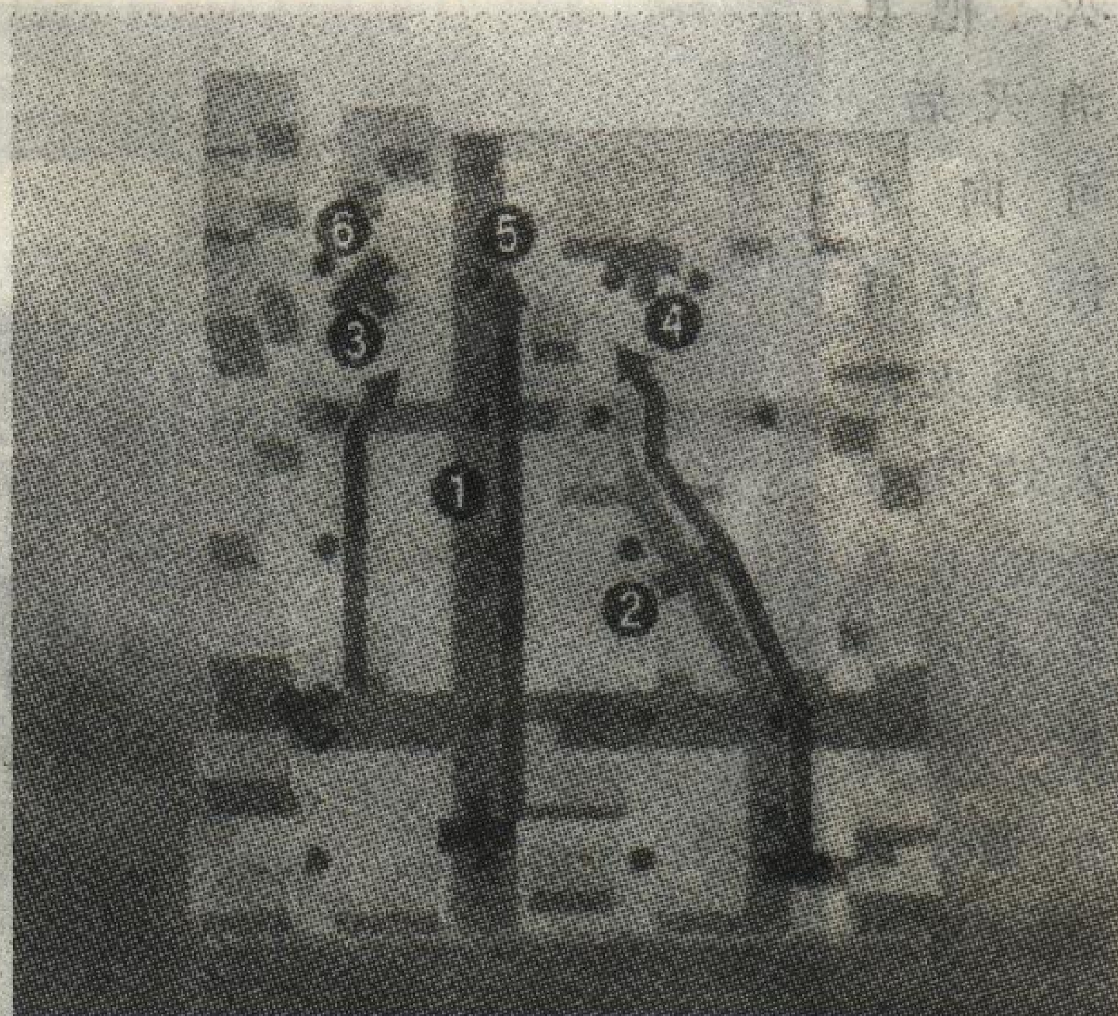
战斗开始之后，为了便于快速完成此关，应把三个小队合成一只，以三小队共同的能力一起前进，相信不会有什么敌人能成为阻石。全体部队先向上方行动，之后再向右行，与敌人激战后往下走，之后立即转方向向左，经过很长时间行动之后可以往上走，与所剩的敌人做最后的交手。另外，于版面的左下方有敌人两个小队，如果能于移动中把他们吸引过来，则会收到很好的效果，而且过版所需时间也会有所减少。



MISSION 18—YABA

进入配置之后，可以从商人手中得到不少有用的辅助配件，如果手头的金钱有所富裕的话，可以从其手中得到不少的有利用价值的配件。(笔者认为 ICE O2 最为实用)之后可以把新得到的机体装上，这样全中队的能力会有所提高。此任务中，全中队机体颜色应为海灰色，而能力方面，因为各小队需要独立作战，所以能力设置时最好能设之为平均型，这样有利于此关的攻略。

在此任务中，三个小队要各自为战，第一小队可以在可能的情况下单独前进，这样把第二和第三小队从左右两列与第一小队并行，从两翼处支持实力最为强大的第一小队。

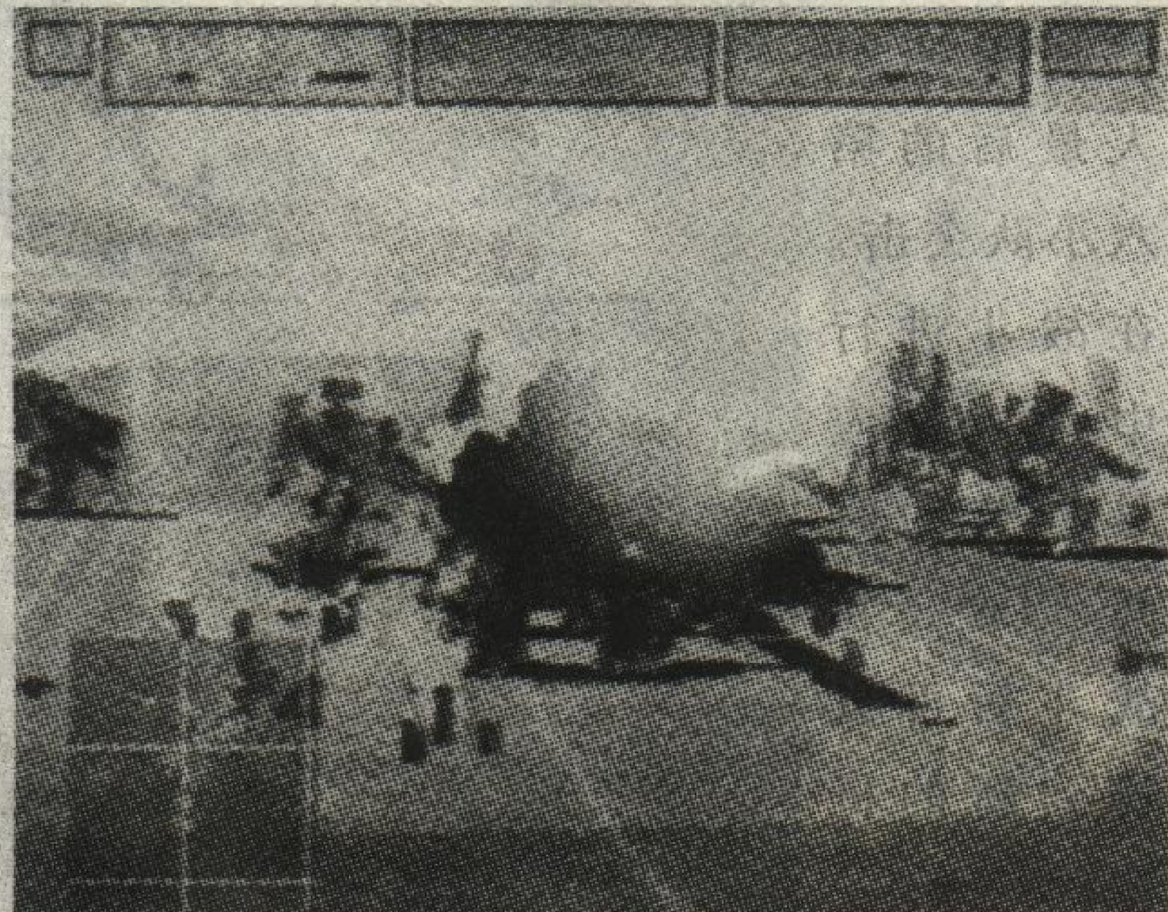


把敌人大部分消灭之后，此关的 BOSS 们会登场，这时应快速把所有实力最强的成员集中，对其中一个 BOSS 进攻，只要把其击败则可过关。

MISSION 19—Mt.ATAKOR

在商人那里，又可以购买到许多许多优秀的配件，其中 BirdEater 可以说为导弹们的克星，此关于沙漠中进行，所以所有机体的颜色建议改变为沙黄，而各机能力方面，则要考虑清楚第一小队最好为平均型，而二、三小队如果共同前进的话，可以安排各自的能力设定。在装备中，把新装备安装好后，便可以进入游戏。

进入战斗模式中，三个小队应共同前进，首先全队要共同去左方把两个小队敌人消灭干净，把第一小队单独去和别的分队战斗，而第二和第三小队则共同前进，把主要战斗力较强的部队消灭后，可以和第一小队共同围歼敌人的残余部队。而把敌人消灭得差不多时，可以让三队共同前进，合流后对敌人能力最强的两个小队进行围攻。此时，相信加入了强力配件的小队们，可以把敌人全部消灭。



MISSION 20－AZOUA

敌人实力从此关起，却有极大的提高，所以各小队都要把最优秀的机体安排上。而此关因为在沙漠中进行，所以大家应把各小队所有的机动力都提升到最高，这样在战斗中，有利于种分队进行战斗性的移动。各机体的颜色应为沙黄色，而且应把所有的配体也安排于机动力上。

因为三个小队的攻击力并不是很高，所以建议把三个小队合为一体共同前进，这样有利于把敌人全部消灭。而这其中，敌人会有实力极为强大的大型坦克登场，我军应该把部队组合为一体后，选择“防御优先”向敌人大型坦克共同前进，当把敌人围住后，再选择“攻击优先”，这样往反儿回，可以把敌人大型坦克的体力消耗干净，如果使用正确可以不损一机。

这一关具有一定的难度，是对玩者判断力和经验的考验，大家一定要小心应付，避免不必要的牺牲才可过关。

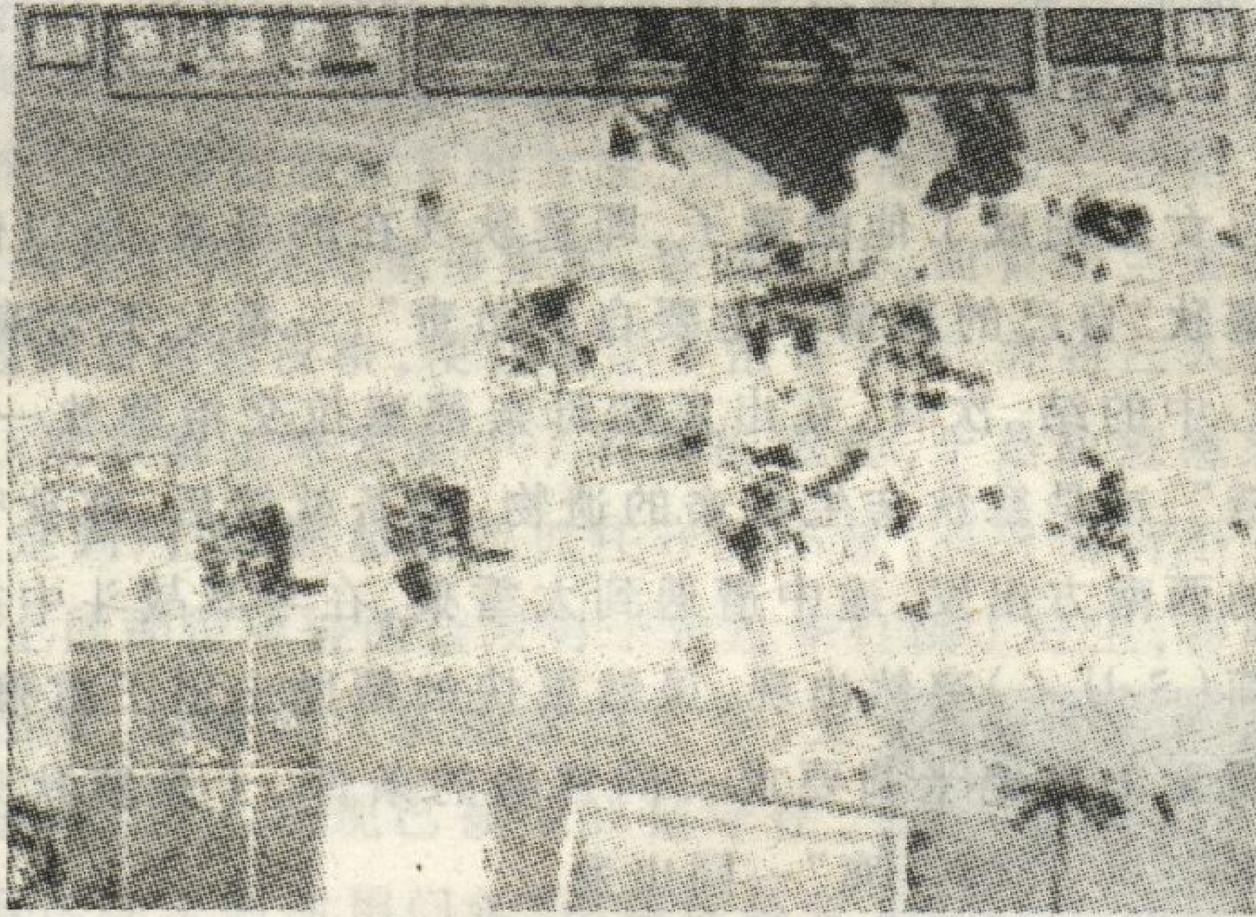


游戏流程攻略

MISSION 21 – OASS ADHIM

接近于本作的终点，所有的敌人攻击力却十分强大，所以如果能力不很高的话，会十分危险。在战斗出发前，可以把各机体都进行最强的安排，而各小队的能力也必须提升到平均型才可。机体们的颜色可以设定为浅沙色，因为要保护己方的部队通过通道。可以把武器方面装备到最高。

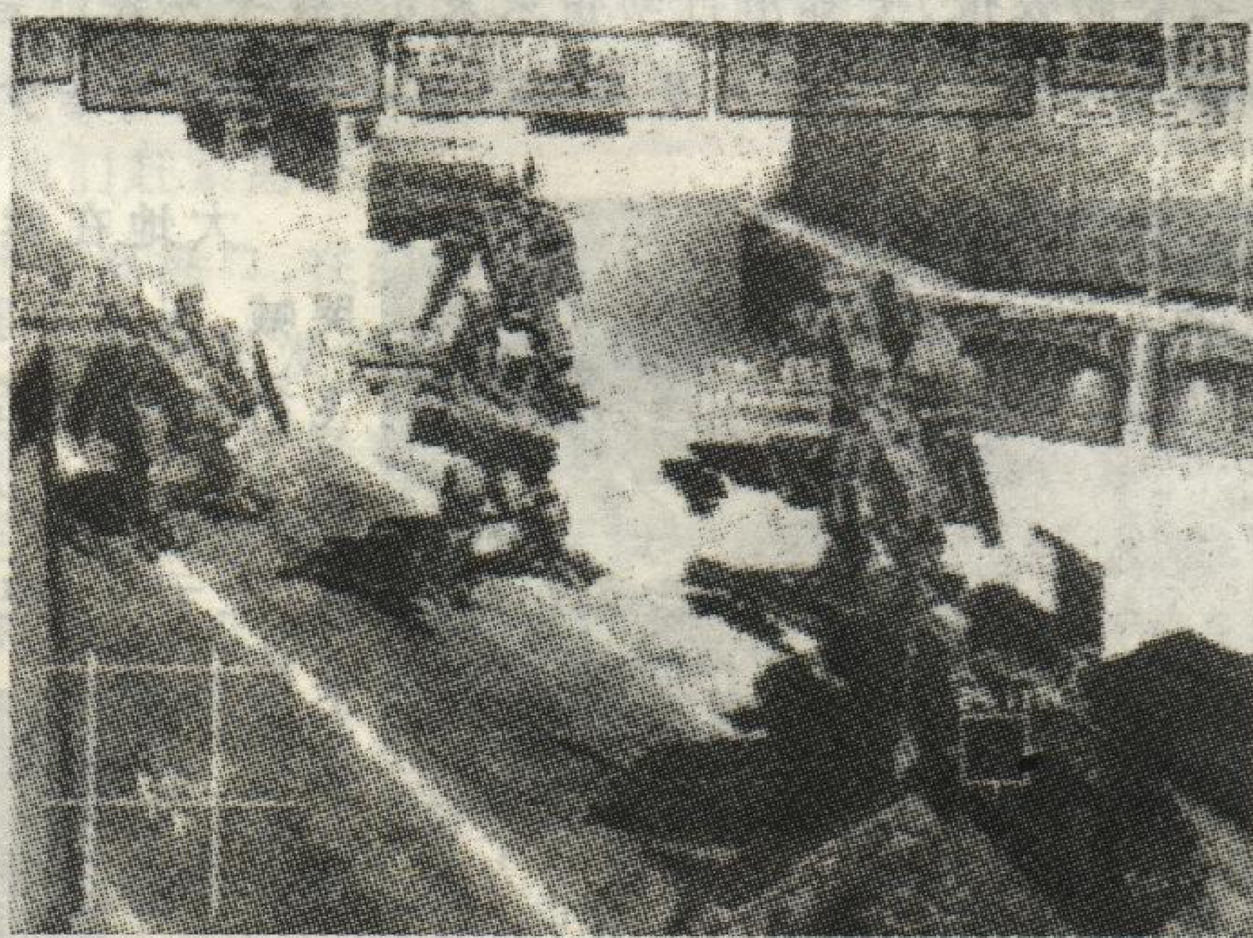
战斗为沙漠，沿着通道全员直行，把要保护的都放于整个队伍的正中央，前列建议为攻击力最强大的第一小队，让他们尽全力猛冲敌人腹地，这样可以把敌人的视线全部吸引过去，而第二和第三小队则担负着保卫的重要任务，他们把所有的敢于接近己方部队的敌人要全部消灭。此关笔者曾经 RESET 过十几次才可以保证一机不死之后通过，如一机不死通过后可以得到强力的装备及武器，对以后的战斗有好处。



MISSION 22(A) – TARGIT

战斗开始之前，全小队可以把前一关中得到的最强装备全部安排上，因为是最后一关，所以可以把所有机体都安排成平均型，在任务中，三小队因为都必须独立战斗所以攻击力如有可能，可以提高一些。在机体的颜色上，建议可以转为浅沙色，而整个小队的各项能力，希望能全部为平均型。

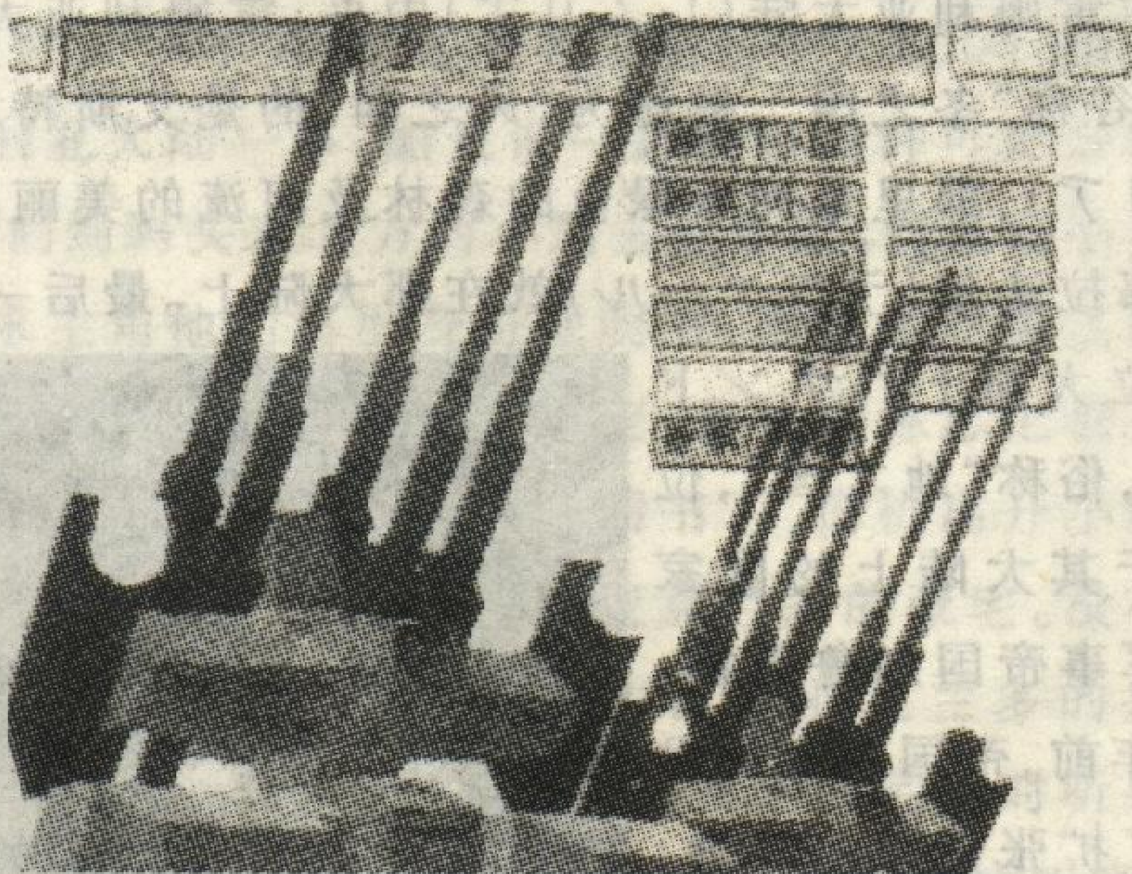
战斗开始之后，一小队及二小队应快速向上方前进，而三小队可以先等一下有必要援助的分队。各分队可以尽全力使用所有的弹药，一但弹药用尽，可让三小队进行掩护后援，到后方进行必要的武装补给。三个小队再以补给完成之后，可以分别去消灭敌人的残余力量，而敌人此回的 BOSS 们会出现，集合三个小队的全部火力猛攻，必可以完结敌人 BOSS。



MISSION 22(B) – KSABI ATTACK

如果大家在 MISSION 21 中因为队员能力不够或指挥不当而导致任务失败的话，在 MISSION 22 就会发生变化，如成功完成 MISSION 21 则进入 22(A)如失败则进入 22(B)。在此关中，大家需继续战斗，敌人虽然水平一般，但是人数众多，而且武器优良，建议全员的机体能力设定都调为平均型，而且所有机体颜色应变为沙灰色，转损好机体后，可以进入战斗中。

战斗开始之后，三个小队首先一同向中央汇合，当把中央等待我军的几个小队敌人清除干净后，可以让第二小队分离出来，从左侧包抄向敌人后侧，而实力强大的第一小队与第三小队共同从右边由正面处与敌接火。在战斗的同时，敌人 BOSS 会登场，两架巨型坦克虽然能力并不太强大，但是其猛烈的火力也可以让人吃不消，只难合力个个击破。

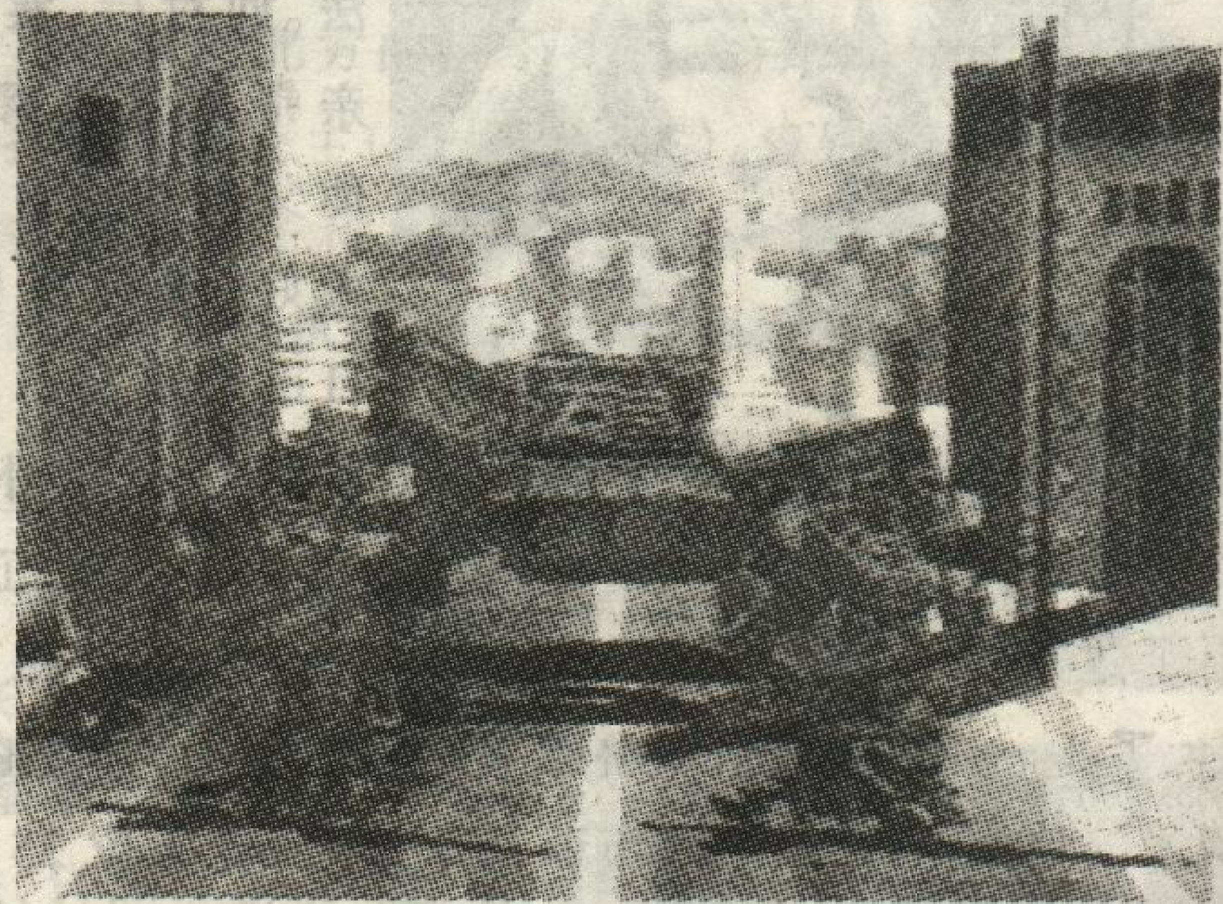


MISSION 23 – KSABI DEFEND

在此游戏的攻略编写时，因为时间有限，所以未能把所有的分支关打出来，所以在此攻略中刊出的仅仅为笔者自己的流程而已，在前面已经说过，因为过每一关所需时间及全中队受损程度都不相同，所以很难把所有的分支关玩出来，所以在此只把最快的两种攻略流程写出，以供大家参考，而后六关因前几关的累计成绩不同而导致目前发现敌人及地图都不太一样，所以后六关的参考价值并十分大，在此向广大读者说明，并深表歉意。

本关是这种流程的倒数第二关，敌人及地图与上关比并没有什么太大的变化，只是由突人变为合围，部队要分为三只行动，所以所有成员能力设定最好为平均型，而颜色方面最好为沙灰色。

全文完



龙机传承
完全攻略



机种:PS 厂商:KSS 类型:RPG 媒体:CD-ROM

作者:雪鹰、千年隼 责编:FOX

对于国内玩家来说,《龙机传承》也许比较陌生,但在日本它也算是日本电脑游戏RPG类中一个较著名的作品,不仅出过6卷OVA,且已推出第2代了。如今,KSS公司将其移植到PS上,除了DEMO是动画外,其余的和PC上没有很大的改观。游戏的战斗系统采用了PC GAME上惯用的行动值,即无论是攻击、使用魔法或道具及移动都要耗费一定的行动值,没有MP,也没有技之类的数值,全都用行动值来表示。战斗方式则是大家所熟悉的战棋类形式,游戏中穿插着大量的剧情和硬照,宛若在观看一部感人的アニメ而非只是单纯的游戏,好了,闲话少说,现在就让我们一起进入《龙机传承》的世界中去吧!



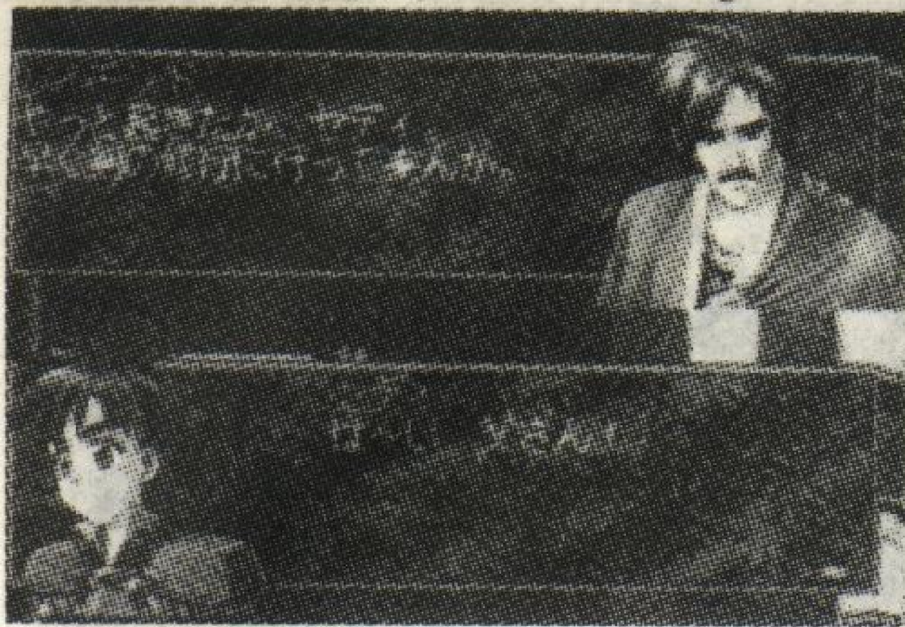
大地在燃烧,人民在哭喊,天空中驶过奇异的飞行机械而向手无寸铁的人们投掷炸弹……塞狄(セディ)突然醒来,原来那残酷的一幕全都是梦境,但却又那么真实,好象曾经亲眼目睹一般。塞狄努力将不快从脑海中驱散,下楼和父亲雷蒙多(レイモンド)、母亲德塞拉(テセラ)道过早安,前往诺斯通村(ノーストン)东面的静寂之森练剑——这也是他周六例行的修行。塞狄出了村后往诺斯通雪原的东面走去,可还没到森林,便发现雪地上躺着一名少女,一旁还有两个士兵正商量着要奉马休大人(マーシュ)的命令,把这个"键"之少女抓回去。塞狄当然要表现一下"英雄救美"的行为,与士兵展开本游戏的第一场战斗。因为是所有行动都以AP行动值来计算,而敌人的AI亦不高,所以可以从敌人的AP值来推算出他们的移动格数,将其诱过来逐个杀之,非常地轻松。打跑敌人后,塞狄抱起昏迷不醒的少女,至森林中的小屋取暖。平安地度过一晚,塞狄觉得有些肚饿,便至小屋左上方找到以前在雪地里埋藏的野菜,并在小桥上汲了一点水回屋煮来吃。此时,天已大亮,少女醒了过来,但是除去自己的名字是叫缪(ミュウ)之外,其它一概记不起来,于是塞狄便带她回村再想办法。回村后,塞狄本想让父亲帮忙寻找缪的故乡,但他父亲却说自己的身体不太好,更何况男子汉应该自己的事自己负责。本晚,塞狄行至村外的泉水边,想起幼时曾与父亲吵了一架后跑到这里哭了一夜。正在这时,父亲走了过来并告诉塞狄10年前的往事:10年前祖国费亚尔德(フェアルード)被帝国加鲁巴特(ガルバード)侵略时,身为王国骑士的他在战斗中负重伤奄奄一息时,被一位25岁的女性所救,在她的精心看护下虽然捡回一条命,但也落得疾病缠身。而那位女性则成了他的妻子,即塞狄现在的母亲。所以他现在要教育塞狄"自己的事情一定要自己负责",一番父子交谈,解开了塞狄心中的结。次日,在出发前母亲德塞拉交给塞狄一条"思念的项链",这是塞狄亲生母亲的遗物。准备就绪后,塞狄带着缪往村子的西南方出发。途中遭遇到大雪狼,在与其战斗中塞狄的妹妹米莉(ミリィ)突然出现。虽然更快的帮助击退了雪狼,但是也因此而无法拒绝米莉要求一同冒险的条件,于是塞狄只能带着这块多余的"夹心豆腐"一同出发。





三人来到费亚尔德城(在进城之前可以到城西面后桥那里去打魔兽骗级),在波尔冈的酒场和一个金发男子撞到一起,一番交谈后对方离去。城中的武器店没有什么强力武器,还是省些钱吧!在王城外右上角遇见士兵桑特斯(サントス)正为其母亲的遗物落至水渠中而发愁,在妹妹米莉的挑拨下,塞狄跳入水中找到了遗物。进入王宫内见到王妃尤莉妮(コリーネ),并说出缪的事情。王妃便告之缪在梦境中所说的"ドラグーク"这一单词是很久以前的一个国家中龙骑兵团的意思,其它事情好也不是很清楚。与王妃旁边的大臣库鲁(クェール)交谈,可以得知不少事情,这个世界是由三块大陆组成,主角所在的费亚尔德王国是在雷姆利亚大陆(レムリア)中央,雷姆利亚大陆是世界的北方,谷称"冬之国"。被称为"风之国"的是艾斯特利亚大陆(エストリア),那里是拥有绿色的森林及河流的美丽国家,而友国水之都拉法尔(ラファール)就在那大陆上。最后一块大陆是亚桑德拉大陆(アザンドラ),俗称"地之国",位处于其大陆上的国家是军事帝国加鲁巴特。12年前,帝国对我国发动了扩张领地的战争,国民们奋起反抗,最后

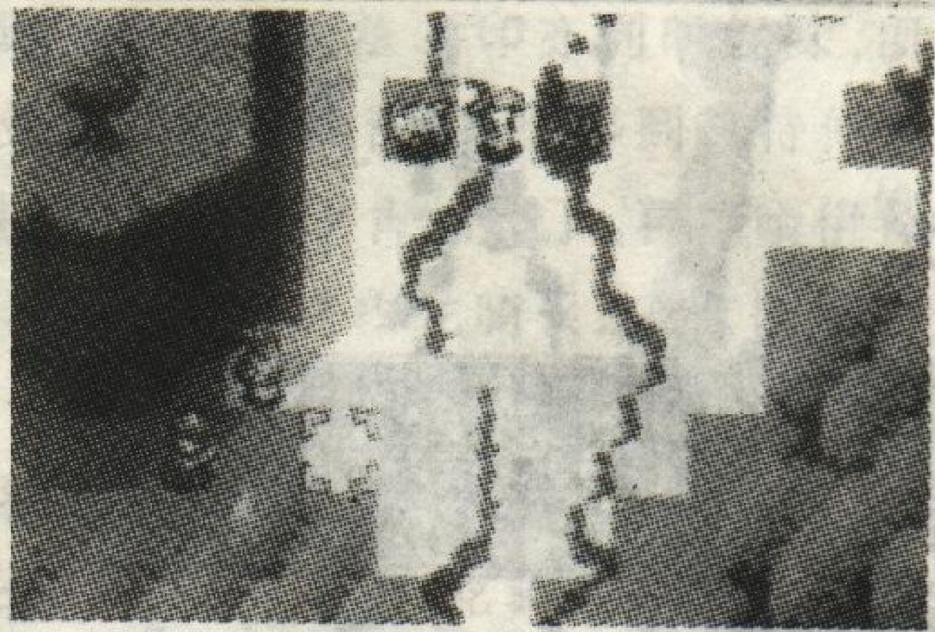




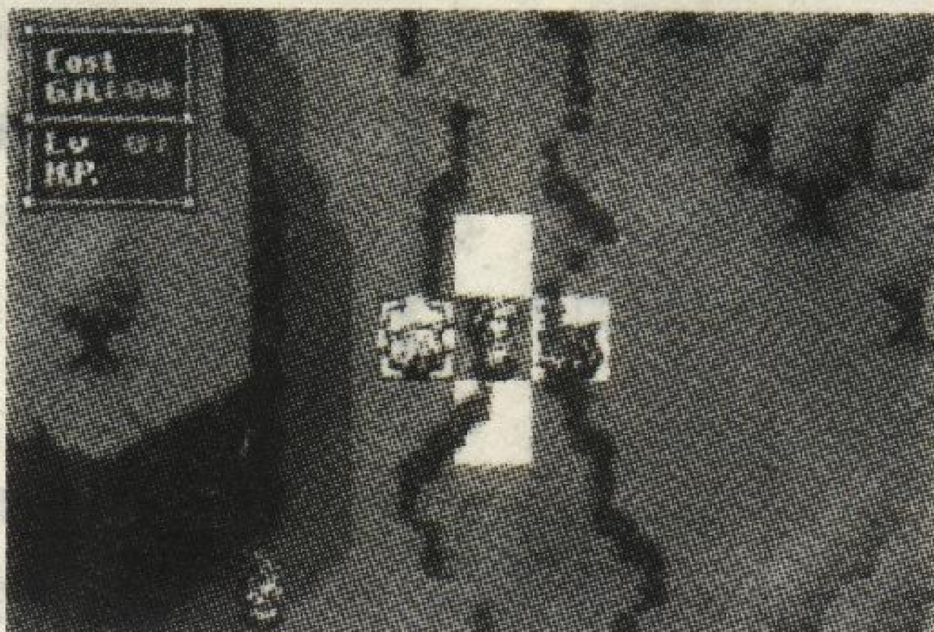
幸得友国拉法尔的援军及时赶到，终于击败了帝国并解除其武装，封锁了去亚桑德拉大陆的海路航道。战争虽然赢了，但我国损失惨重并失去了国王。由于这场战争发生于周末，故被命名为“黄昏的周末”。战后，人民流离失所，但由于大家共同努力，我国又重新开始繁华起来。由于国王死去，为了聚集民心，采用了所谓的“民主政治”，即由人民自己推选出代表，就是所谓的首相，由他和其他代表决定国家大事。至于王位的唯一继承人雷恩王子（レイン）终日无所事事，到处游玩，令王妃伤透了脑筋。了解了这些情况后，塞狄他们前往城东南方的高台——国会议事堂见首相。当进门的时候被秘书基顿（キートン）拦住，正在僵持不下的时候，首相兰多路（ランドール）走来训斥了秘书一顿，并对塞狄说他已接到了王妃的信。然后首相兰多路让秘书领主角他们到班迪尔的宿屋（バンデル）去休息一下，再到议事堂和他共进晚餐并讨论帮助缪找她家乡的方法。当塞狄他们和兰多路一起进餐时，主角和米莉突然觉得很困，昏睡过去。而首相兰多路发现缪吃了迷药后居然没事，便让其手下击昏了缪，并将三人打入地牢。夜晚，塞狄醒过来发觉中了首相的圈套，于是故意惹怒守卫，诱使他走到门边，然后趁机抓住守卫不放。双方僵持不下时，白天曾遇上的那位年轻的金发男子走过来打倒了守卫，将塞狄他们放了出来。原来此人就是雷恩王子。王子带着大家逃到门口，发现已被卫兵把守住，于是从右边运送物资的通用门走。出得议事堂后，还是被警卫兵发现，首相兰多路亦紧跟而至，并诬陷塞狄他们杀人未遂，并连雷恩王子也不放过。王子一怒之下杀了两个卫兵，想冲出重围，但被首相发出的强大魔法所击倒。缪见状连忙挡在雷恩的面前，她的体内突然放出刺眼的强光，令首相兰多路一时间无法睁开眼睛。众人忙趁此机会逃向右边的通道，在卫兵桑特斯的帮助下逃出城去。

塞狄他们逃到城东的山道上才停了下来，雷恩王子建议先到艾斯特利亚大陆去，这就必须到东面的布伊德港（ブーイッド）搭船。正在商谈着，兰多路手下的卫兵们已经赶到，于是又是一场恶斗。突围后，众人来到了布伊德港町。在左边的一幢小屋前有一个奇怪的人，上前和他说话他便会慌忙离开，而屋内一名叫米蕾姆（ミレム）的女子在自言自语。与路人对话后可以得知此地的巨富乃亚克兰多（アークランド），他的府邸在北方。在码头找到桑拉斯号（サンライズ）的船长帕艾鲁（パウエル），谈及要搭船往艾斯特利亚大陆一事，船长说一定要出国许可证方能上船，并让塞狄他们到码头东北方的小屋去办手续。但是在小屋中办手续的人要求主角他们出示身份证明书，因这是亚克兰多的规定。塞狄谎称忘记带身份证明书了，借机离开小屋来到亚克兰多的豪宅。没有找到大富商亚克兰多的塞狄他们，在走出宅院时听到米蕾姆的家中传来惊叫声，赶过去一看，原来是亚克兰多派人要抓米蕾姆的两个孩子妮琪（ニーチ）和塔普（タップ）。虽然雷恩王子出手干涉，但塔普还是被亚克兰多抓走。再追至亚克兰多的房内，从米蕾姆与亚克兰多的争执中得知亚克兰多曾经追求过米蕾姆，现在她的丈夫已死，亚克兰多便又开始追求她。雷恩王子上前质问亚克兰多，真正的爱情难道是这样强取豪夺便可以得到的吗？在他的责问下，亚克兰多突然抱住头，对自己的行为产生了怀疑并寻问一旁的执事卡蒙（ガモン）。卡蒙则道“魔由心生”，并将商人变成了魔兽，向塞狄他们攻击！此时缪突然又放出白光，赶至塞狄他们身边，并让魔兽恢复了原状。执事卡蒙即兽操师见状不妙，连忙逃之夭夭。正在这时，士兵跑来报告兰多路的使者驾到，清醒后的亚克兰多让塞狄他们从秘道逃走并交给他们出国许可证。行至码头时，首相的私兵部队已经赶到，眼看一场战斗在所难免，而船即将启程之时——米莉拦住追兵，让塞狄他们赶紧离开。





船平安地驶离港口，在船上当塞狄走向二号房间时，门口桌子旁坐着的一个紫色长发老人突然消失了。进房后，缪说她有些不舒服要休息一会儿，于是塞狄和雷恩在船上逛悠一圈，在船头与船长对话后回船舱睡觉。梦中塞狄似乎觉得有人呼唤他，醒来一看不见缪的踪影。走出房间后在船舱的出口处遇见那位神秘的紫发老人，老人说生命之火熄灭后少女到甲板上去了，塞狄依言至甲板找到缪。缪说为了恢复她的记忆，却让主角他们遇到那么多麻烦事，说不定哪天会遇上危险，叫塞狄不要再管她了，塞狄自然回答没有这样的事，他让缪看那绮丽的夜空和满天的星星，似乎抬手就可以碰到一样。并说自从遇到缪之后，他一直都很快乐。虽然在旅行中遇上某些事件，这说明自己的能力还有所不济，但更促使他锻炼自己，所以叫缪不要悲伤，他一定会帮她找到家乡的，还让缪直接称呼他“塞狄”，后面不要再加“先生”二字了。一番话说得缪转忧为喜，二人一起回船舱时又遇上那紫发老人。老人说缪的生命本来即将结束了，但现在又满了，真是一个不可思议的少女。于是送给缪一只长着翅膀象猫一样的生物，并告诉她这只幼兽的名字叫普迪尔（プティル）。接着老人又给主角一个“希望之树的果实”，说是以后会有帮助的。第二天，船到达了艾斯特利亚在陆北方的诺贝尔港（ノベール）。与所长加布列夫（ガブリェフ）对话之后，对方让塞狄去找村长利班达克（リーベンダィク）。在宿屋北方的房子找到了村长，他让塞狄到水之都拉法尔去找美莉娜公主（メリィーヌ）。告别村长后，忽然看到一名魔导师打扮的女子和水果滩的老板吵架，指责对方的水果中吃出虫子来。两人争执时，有个少年趁机偷了不少水果，并向那女子示意，接着那女子亦离开。在村子的左上方，塞狄找到那女子和少年，发现他们把偷来的水果交给一群孤儿吃，塞狄自然不好意思责骂他们，只能目送其离开。离开港町往西面路







走，发现桥断了，只能硬着头皮从有魔兽出没有东面的路走。魔兽虽没有碰到，却遭到一群盗贼拦截。先前遇到的女子莉莉斯（リリス）和少年巴布（バブ）赶来帮忙，击退敌人后，大家一起往东南方前进，至森林时又遇魔兽，幸得一名弓箭手少女希露巴（シルバ）的帮助。行至玛纳（マナ）村，莉莉斯向缪提议到安何伦湖（アインホルンの湖）去洗澡，于是她们两人带上普迪尔一同往湖边走去，剩下的男仕们只得在村中闲逛。在与村人的谈话中得知，一个月前蓝色眼睛的龙已经醒来，相继有二位少女献给了龙，现在又要第3个了。找到村长了解到远古的星之神费尔索雷娜（フイルソレイナ）的时代，便有蓝色龙的存在了，没想到现在又苏醒过来，这次作为第3个祭品的就是先前曾遇见的少女希露巴。此时，有村人来报说龙又出现了，还带走湖中的两名少女。众人闻言大吃一惊，忙赶至湖边，果然不见了莉莉斯和缪她们的身影。村长告之龙居住的神殿在村子北方的湖底洞窟内，塞狄依言前往那里，救出被魔兽包围的希露巴，并在神殿中找到了缪。缪正和一名头上长角的小孩在玩耍，那孩子见主角要带女孩们回去，立刻变成一条龙攻击主角一行。将其击倒后，得知这小孩便是苍目的龙，名叫邱伊（ミエイ），因为母亲早死，故一人待在神殿中觉得很寂寞，便抓来村中的少女们，陪他解闷，并非存心要伤害别人。希露巴听后沉吟不语，然后说带着那二位村人先走一步。而塞狄则决定带邱伊一同去旅行。出村后，又遇上大批魔兽，正当莉莉斯担心战力不足时，希露巴赶来帮忙，并表示自己修练不足，必须跟随塞狄他们多加磨炼才行。

经过一番波折，众人终于抵达了水之都拉法尔。从王宫前卫兵口中得知王宫要明天才对平民开放，故先回宿屋休息。入夜，莉莉斯和巴布偷偷的来到酒吧喝酒，却遇见昔日烧毁其故乡威汀（ウェルデイーン）的凶手黑暗剑士巴休亚（バシュア），莉莉斯虽然想报仇却敌不过巴休亚，让他扬长而去。次日，塞狄一行至王宫见到女王比妮娅（ビネア），听了主角的诉说后，女王答应派人打听缪的故乡。正当塞狄以为任务已完成时，一名士兵跑进来报告：女王派去修理加纳大吊桥（ガーナの大釣り桥）的士兵全都不见了。于是塞狄自告奋勇去调查，并在大吊桥处遇到了巴休亚。虽然塞狄他们击败了巴休亚的手下，却被他用魔法打至湖中。待塞狄醒来时，发觉身处南大陆的岸边，一旁的伙伴只有缪、莉莉斯和希露巴三人，大家决定一边冒险一边寻找其他人。在布尔克村（ブルック），道具师玛露（マール）会加入。至布尔克山中，发现就如村民所说千年树被村长卖掉了。莉莉斯对着剩下的大洞回忆起昔年她从家乡逃出来后昏倒在千年树下，是巴布救了她。塞狄劝莉莉斯不要伤心，将船上老人那里得到的“希望之树的果实”交给她，将其放入树洞内，希望树很快长出来。

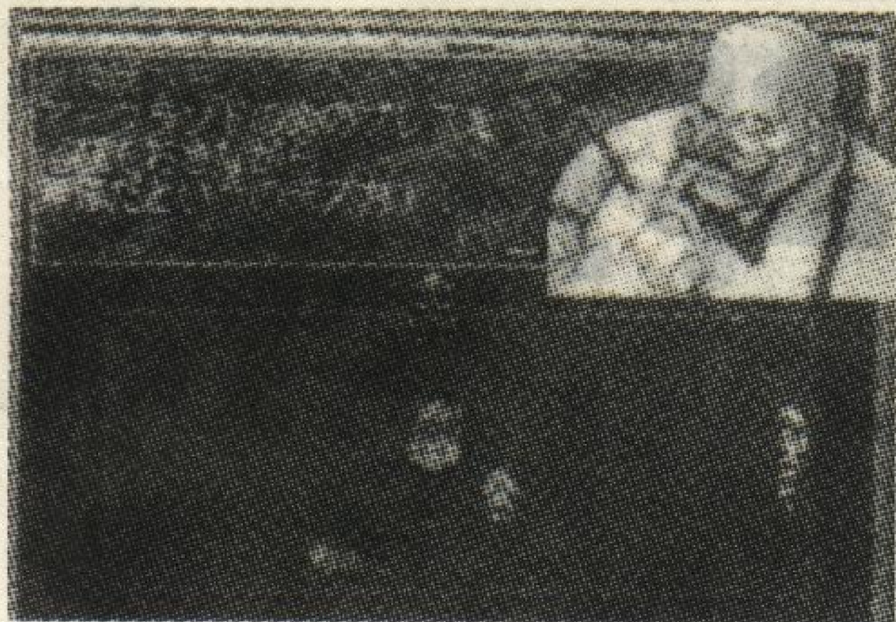
离开村子后往西边沙漠进发，打败盗贼后至产业都市哈伊拉特（ハイテッド）。这里是制造枪械的城市，不过制造厂已被关闭了。找到班迪博士（バンディ）和他的助手杰诺亚（ジェノア）。杰诺亚告诉塞狄他们，博士发明的飞空艇需要魔法石作触媒。莉莉则想起在她的家乡——已被烧毁的魔法都市威汀内可以找到。但是作为交换条件，要让塞狄他们使用飞空艇。杰诺亚答应下来并加入队伍，大家一起出发穿过东北方的洞窟，来到了威汀。取得魔法石后再回哈伊拉特找到班迪博士，然后出城看博士把飞空艇搬出来。众人乘上飞空艇，成功地飞上高空，倍感新鲜的希露巴在座位上摇晃起来，谁知飞空艇亦跟着开始摇晃起来。最后勉强降落在一个陌生的大陆。大家决定先找个村庄打探一下情况，再寻找一个新的魔法石。此时玛露看见远处有座王城，大家便推测可能是来到了亚桑德拉大陆，而那座城则是军事帝国的王都加鲁巴特。从南方的山道绕道至加鲁巴特城，从星之教会的神父那里得知前几日有拉法尔的骑士团来访，但似乎是被帝国囚禁起来了。塞狄答应替神父去打探那些骑士的情况，然后往王宫大门走去。不料跳出一士兵并抓住玛露，指出主角一行的可疑之处。就在这时，一佣兵赶至开枪打死了那个士兵，救了塞狄他们。该佣兵名叫汀恩（デイン），他自我介绍一番后加入队伍。接受了汀恩的忠告，塞狄他们从左边的像望塔进入城内，其间一共会通过四个关卡，每一道关卡要派出一个适当的人选来和守门卫兵对话，选错的话便会被赶出城去。第一道关卡是汀恩，第二道关卡是莉莉斯，第三道关卡是杰诺亚，第四道关卡则是玛露。成功地混入王宫内，可以先到中央大厅去见帝国皇帝，一直想抓缪的那个马休大人、豪剑的基克哈尔特（ジークハルト）以及大魔导师多芙特（ドクフト）。在左边的客室中，塞狄他们找到了陷害他们的首相兰多路，此时的他已经是费亚尔德王国的国王了。遗憾的是凭塞狄他们现在的力量，奈何不了兰多路，结果让其溜走。但也因此，塞狄他们发现帝国秘密制造飞机，并去攻打水之都拉法尔。（出城时雷恩等其他伙伴来到并伸间）众人急忙赶回自己的飞机停靠处，用汀恩的魔法石起动飞空艇，追了上去。在拉法尔的上空，塞狄他们终于追上了帝国军，但所看到的却是一幕悲惨的景象：帝国的飞机呼啸而至，拉法尔的人民在火海中哭喊着……这一切都和塞狄曾经做过的梦一模一样！但是现在已来不及了，而塞狄他们的飞空艇亦撞上帝国的巡洋舰，一场激战过后，夺取巡洋舰的塞狄他们遭到其它帝国舰艇的攻击，整艘飞船坠落至大海中……洁白的沙滩上，一少女发现了昏迷不醒的塞狄……



……这是梦吗？为什么会感到心痛？但是在恍惚中看到了圣母，在她的怀中是多么的温暖，令我忘记一切，把一切悲伤都给忘记……



三年后，塞狄和少女玛丽娅（マリア）居住在雷姆利亚大陆的西南方、与世隔绝的一座小木屋中，三年来，塞狄对于往事一点都回忆不起来，只想和玛丽娅就



此永远幸福地生活下去。但是，某日两人在一起仰望无暇的天空时，加鲁巴特帝国的飞机呼啸而过，往事一一浮现在塞狄眼前。"不能再逃避了!"塞狄告别了善良的玛丽娅，重新踏上旅途。

塞狄首先在北面石村中发现了希露巴以及……儿乎认不出来的巴布，而塞狄的变化亦让希露巴和巴布大吃一惊。因为这座村经常受盗贼的骚挠，所以希露巴决定在离开村庄之前先去东面碉堡中消灭盗贼，以报答村长的救命之恩。替希露巴了结这一心愿后，三人穿过山道至费亚尔德王城。冒充前来征兵的塞狄他们马上被派往西之谷，迎战地下解放组织索鲁法尔斯军(ソルフオルス)。行至战场，塞狄发现叛军的首领居然是汀恩!战斗结束后众人欢聚一堂，和汀恩已经认不出塞狄、巴布一样，塞狄亦认不出站在汀恩旁边的竟然是自己的妹妹米莉!

众人来到叛军本部布伊德港町内大商人亚克兰多的宅邸，不仅见到了叛军在雷姆利亚大陆的领导者亚克兰多，还找到了龙之子邱伊(现在的邱伊还不能加入)。亚克兰多让塞狄他们去哈伊拉特支援那里的叛军，而桑拉斯号船可以交由他们自由使用。来到哈伊拉特后，塞狄他们发现所谓叛军的主力部队居然就是莉莉斯、雷恩、杰诺亚三人!久违了的伙伴们聚在一起自然是非常高兴，不过塞狄、巴布和米莉还是要让其他人花不少时间才能认出来。至博士他们的学院内，找到叛军的首领水之都拉法尔的公主美莉娜。她请塞狄至亚桑德拉大陆的加鲁巴特城，捣毁那里的军工厂。接受下这一任务后，众人连忙搭船往加鲁巴特城，却发现王宫内空无一人。在地下仓库内会找到马休和一个奇怪的少女娅露法(アルファ)。将娅露法击败后，马休便会说她的调整还不完全，说完带着受伤的娅露法离开。一无所获的塞狄回到哈伊拉特，美莉娜公主让众人自由行动。当走出城镇时，遇到了那位曾让亚克立场多变成魔兽的兽操师卡蒙。将其杀死后，得知加纳大吊桥已经修复，于是前去查看。在大吊桥上，众人再遇黑暗剑士巴休亚。击败他后，塞狄肯请巴休亚能够帮助他们，巴休亚为塞狄的一番话所感动，而莉莉斯虽然恨巴休亚，但却表示尊重塞狄的意见，于是队伍中又多了位强大的伙伴。



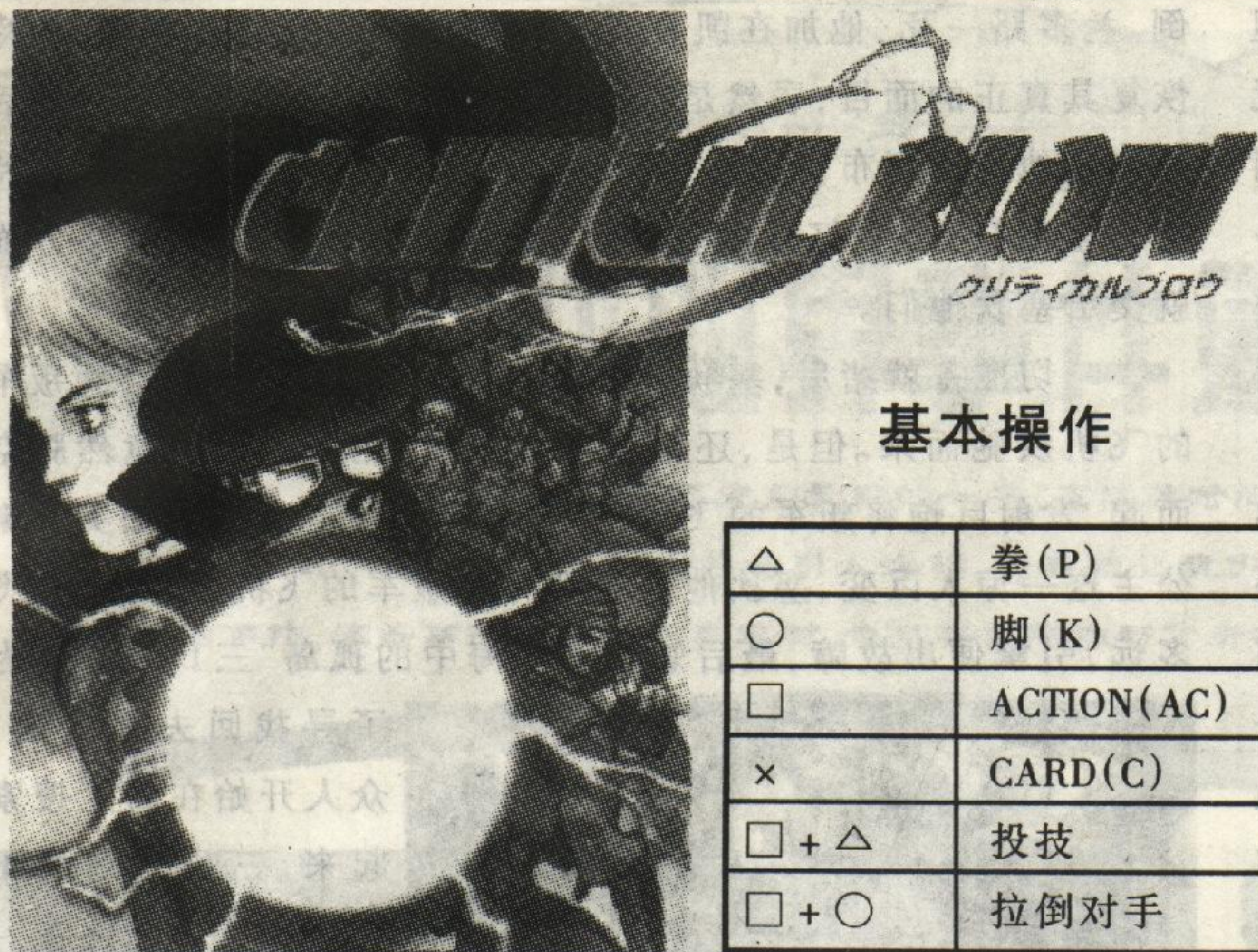
渡过加纳吊桥的赛狄一行人，发现平原上多了一道关卡，而守护这一关卡的人正是帝国的基克哈特将军。一番激战后，基克哈尔特扔下两句漂亮话便离开，塞狄本想追赶上去，却被汀恩拦住。汀恩认为对方并没有尽全力，所以还是不要再多找麻烦。至原先是水之都法尔王城所在地，发现那里的王城早已消失，取而代之的是一座钢铁制成的要塞龙骑兵之城(ドラグーン城，即以前缪曾提到过的)。将这一消息告诉美莉娜公主(去玛纳村的话，可以找到玛露加入)，再至布伊德港町找亚克兰多，得知兰多路在西之谷集结兵力要攻打布伊德港。塞狄他们领命前往西之谷与兰多路决一死战，却看见昔日船上遇见的神秘老人和兰多路争执着，两人似乎是旧识，而紫发老人决意拼死阻止兰多路的暴行。塞狄见状连忙上前帮助老人凯特(ゲイト)，联手将兰多路击倒。兰多路一死，他加在凯特身上的魔法封印亦同时解除，凯特恢复其真正的面目，居然是位很酷的魔法骑士!得到凯特仲间后的塞狄他们回到布伊德港，邱伊也终于肯加入了。再至哈伊拉特找公主商量，公主打算由空、陆两路进攻龙骑兵之城，陆路方面就交给塞狄他们。

一切准备就绪后，塞狄他们来到龙骑兵之城附近，看到叛军的飞机疾驰而来。但是，还没等总攻发动，龙骑兵之城竟然腾空而起，发射巨炮将叛军的飞机一一击落!为了赶回去通知美莉娜公主这一惊人巨变，塞狄他们找到一艘叛军的飞机，但是还没飞多远，引擎便出故障，最后勉强停在海中的孤岛"三日月岛"。为了寻找回去的方法，众人开始在岛上搜索起来。三日月岛并不大，整座岛上只有一座通天的高塔"天地之塔"。在那里，塞狄他们遇见了神秘少女美儿(メル)。美儿似乎对世间的一切都了如指掌，当她问清楚塞狄是否有必死的决悟坚持地战斗下去后，便加入队伍中。进入天地之塔内，却在途中遇到帝国的大魔导师多芙特。将她击退后，登上塔顶再至神殿与美儿交谈，方得知她就是星之神费尔索雷娜。美儿决定要和塞狄他们一起拯救地之民，她用其神力将邱伊变成一条巨大的蓝龙，载着众人飞向龙骑兵之城。就在接近要利之时，敌人的飞机从中大批涌出，所幸叛军残存的飞机亦及时赶到。一场激烈的空战结束后，塞狄他们平安到达龙骑兵之城。在城的里间，终于再度见到加鲁巴特帝国皇帝捷达(ジェダイ)和马休、神秘少女娅露法。已经击败了大魔导师多芙特、豪剑基克哈尔特这两个强敌的塞狄他们，自然不会惧怕皇帝捷达独身一人的挑战。将其击倒后，发现捷达纯粹是被马休所控制，真正的敌人便是从遥远未来穿越次元的狭缝而来的马休以及娅露法。马休战败后脑羞成怒地向塞狄发起最后一击，不料此时娅露法突然挡在塞狄面前!原来娅露法的体内被加布里艾尔博士(ガブリエル)输入了温柔、善良的加布里艾尔夫人的细胞，形成另一个人格与形态，那就是缪!现在缪虽然觉醒，但是马休即使尽最后一招——将缪融入龙机中，企图发动龙机毁灭整个世界!在龙机爆发的闪光中，塞狄鼓足勇气向缪告白，解开了缪封闭的心。(机动武斗 G GUNDAM 的再现?)



闪光过后，被净化后的大地一片盎然的绿意。加布里艾尔博士回到他的女儿玛丽娅的身边；雷固定继承费亚尔德国的国王，他的王妃则是塞狄的妹妹米莉；莉莉斯和巴布继续他们的冒险之旅，而莉莉斯真正的父亲巴休亚则依然暗中守护着她；希露巴与邱伊一同回玛纳村；杰诺亚则依然埋头于他的研究中；至于主角塞狄，自然是与缪结婚，幸福地生活下去……





幻影斗技 2 完全出招

机种:PS	厂商:BANPRESTO	类型:ACT

ASSAULT BLOW:按实□键直至出现 AS 符号(消耗1级能量)

SUPER BLOW:(消耗1级能量)

CRITICAL BLOW:一击必杀技,进入狂战士状态下(体力呈闪烁,能量为一时)才可使用

基本操作

按键	操作
△	拳(P)
○	脚(K)
□	ACTION(AC)
×	CARD(C)
□+△	投技
□+○	拉倒对手

生于香港的格斗天才——RICKEY LEON

招式	指令
LIGHTING THROW	↓↙→按实 P 键,放手发射
LIGHTING CHARGE	↓↘→+K
CONTINUOUS SPARK	↓↘→+P(可输入三次)
RISING SPARK	CONTINUOUS SPARK 一段后↓↙←+P
*LIGHTING WAVE	↓↘→↓↘→+P
**JUDGEMENT THUNDER BOLT	↓↙←↙↓↘→+K
连续技	
PK	PK CONNECTION
PP	MACHINE GUN PILE
→KK	DOUBLE SPIN ACCEL
→K↓KK	RAMBLE BLADE
→PPPK	LIGHTING RASH
→P←P	LIGHTING PILE
投技	LIGHTING PRESSURE
特殊技	
→→P+K	SLIDING KICK
空中 P+K	LIGHTING STRIKE

楚楚可怜的人造人少女——MAO CHILLING

招式	指令
ICE THROW	↓↘→+P
FROZEN FAN	↓↙←+P
VITRIFY FAN	→↓↘+P
SOLID HEART	→↘↓↙←+K
*VITRIFY FAN	↓↘→↓↘→+P
**SOLID FLOWER	←→↘↓↙←+K(投技)
连续技	
PK	PK CONNECTION
投技	UNBALANCE LIFT
特殊技	
→→P+K	STEP TRANS KICK
空中 P+K	ROLLING THUNDER

一宫流大弟子——岩濑 圭 KEIIWASE

招式	指令
胧	↓↘→+P
霞	↓↙←+K
零	→↓↘+P
震	→↘↓↙←+P
*一宫流奥义 零·极	↓↘→↓↘→+P
**一宫流秘奥义 焰	↓↙←↙↓↘→+P
连续技	
PK	PK CONNECTION
PP	连打
→PKP	连锁
→PP	连锤
→P→P	连矛
→KP	连斧
↗KK	连挺
投技	雪崩
特殊技	
→→P+K	甲
空中 P+K	楔

一宫流的千金小姐——一宫 千秋 CHIAKI ICHINOMIYA

招式	指令
连环风断脚	↓↙←+K
连环天烈脚	→↓↘+K
转身倒掌	↓↘→+P
空转崩	空中↓↙←+P
*一宫流奥义 吼气炮·连	↓↘→↓↘→+P
**一宫流秘奥义 吼气炮·绝	↓↙←↙↓↘→+P
连续技	
PK	PK CONNECTION
PPK	连打·天
PP↓K	连打·地
→PPP	连咬
→PP→P	连舞
→PKKK→K	连涡·天
→PKKK↓K	连涡·地
推实→PP	连翼
投技	空转落
特殊技	
→→P+K	枪
空中 P+K	万岁 DOUBLE PUNCH·钢未公认

贫民窟出身的杀手——BOBBY LOGGINS

KEEN SLASH	↓↘→+P
D VICE	↓↙←+K
HELL SCISSORS	←↙↓↘→+K
BLOODY AXIS	→↓↘+K
*THOUSAND SLASH	↓↘→↓↘→+P
**SOUTHERN CROSS END	↓↙←↙↓↘→+P
连续技	
PK	PK CONNECTION
→PPP	CIRCLE SLASH
→P←PPP	HURRICANE SLASH
→P←PP↓P	HURRICANE SLASH LOW
KK	SPIRAL KICK COMBO
K↓K	SUDDENAL COMBO
KPK	JACKKNIFE COMBO
投技	DEAD LEAFING
特殊技	
→→P+K	SLIDING KICK
空中P+K	WHEEL KICK

使用华丽足技的长腿姐姐——MARRY PHILLIPS

LUNAR ECLIPSE	↓↘→+K(可输入三次,空中亦可)
LUNAR FALL	空中↓↙←+K
NOBLE SHADE	→↘↓↙←+P
NOBLE TURN	NOBLE SHADE 中←+K
NOBLE FALL	NOBLE SHADE 中→+K
*LUNA BLADE SLICER	↓↘→↓↘→+K
**FULL MOON REIDO	↓↙←↙↓↘→+K
连续技	
PK	PK CONNECTION
PPPK	FLASHING COMBO
按实→KKK	HALF MOON COMBO
按实→K←K	DOUBLE MOON COMBO
按实→K↓P←K	EXTRA DOUBLE MOON COMBO
↓KKK	TRICKY COMBO
→P→K←K	SUPPLY SOMERSAULT
→PK	STEPLY COMBO
投技	ROUNDING HEEL
特殊技	
→→P+K	DASH THRUST
空中P+K	ROLLING HEEL

自称空手道家的大胖子——NEIL MCDANIEL

NUT CRACK	←(储)→+P
NUT GRIND	←(储)→+P
COUNTER SMASH	→↘↓↙←+P
HEAD BASH	↓(储)↑+P
COUNTER LAUNCHER	→↘↓↙←+K
*NUTS DESTROY	↓↘→↓↘→+P
**VIOLENT · OGRE	↓↙←↙↓↘→+P
连续技	
PK	PK CONNECTION
投技	FACE BLASTER
特殊技	
→→P+K	DYNAMIC TACKLE
空中P+K	HEARY'S HAMMER

古怪的恶趣味男——MARK STANFORD

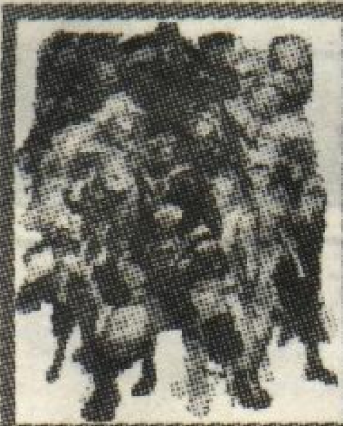
FINGER SNAP	↓↘→+P
ELEGANT STEP	↓↘→+K
SATURDAY NIGHT	↓↓+K
GALE EDGE	→↓↘+K
*DANCE WITH ME	←→↘↓↙←+P(投技)
**DANCING HERO	←→↘↓↙←+K(投技)
连续技	
PK	PK CONNECTION
PPP	KNUCKLE HAPPY
→PPPK	CRAZY DANCE
投技	FUNKY ROCKET
特殊技	
→→P+K	OH MY HONEY
空中P+K	SCREW EMPIRE

铁甲钢拳——REYMOND NORMAN

EARTH BREAKER	↓↓+P
ROUND KNUCKLE	→↓↘+P
BRAIN BUSTER	↓↘→+P(投技)
AIR THROW	→↘↓↙←+K(投技)
AIR CATCH	敌人在空中,接近时↓↙←+P(投技)
DOWN THROW	对手在脚旁,DOWN状态时↓↙←+P(投技)
BACK BONE BREAK	→↘↓↙←+P(投技)
*BOOSTED KNUCKLE	↓↘→↓↘→+P
**TYPHOON SLAM	←→↘↓↙←+K(投技)
连续技	
PK	PK CONNECTION
推实→PP	GIANT BAZOOKA
投技	CHOKE SLIDER
特殊技	
→→P+K	HEAD SLIDING
空中P+K	FLYING BODY PRESS

家务用人型决战兵器——BERSERKER

ROTOR HOOK	→↘↓↙←+K
MONOEYE BEAM	↓↘→+P
FACE MASHER	→↓↘+K
ELECTRIC VACUUM	→↘↓↙←+P
*MONOEYE BLASTER	↓↘→↓↘→+P
**DEATH VACUUM	←→↘↓↙←+P(投技)
连续技	
PK	PK CONNECTION
投技	DRILL IMPACT
特殊技	
→→P+K	ROTOR WINDMILL
空中P+K	SPINNING BODY ATTACK



X-MEN VS. STREET FIGHTER

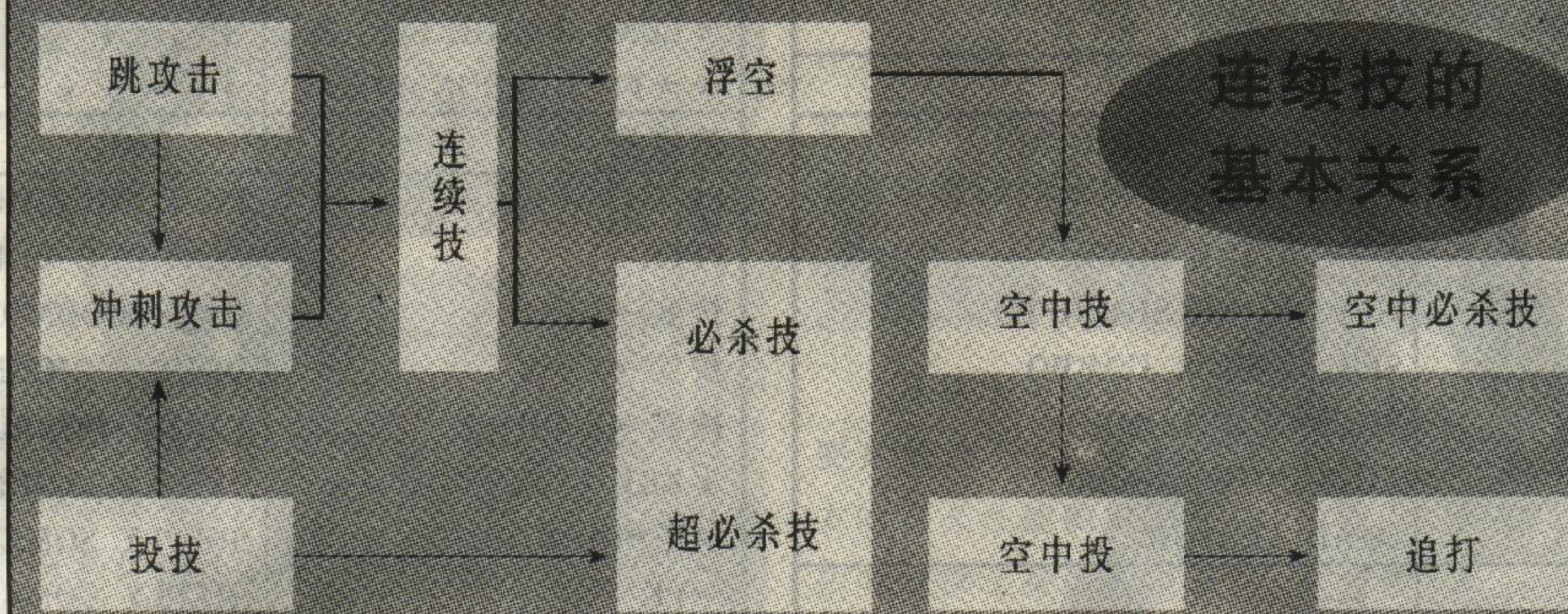
●机种:SS ●厂商:CAPCOM ●类型:对战 ACT ●对应 4M 加速卡

对战术

上期曾经刊出过此游戏的出招，本期再继续向大家介绍关于对战方面的技巧以及必杀技、反击技、空中技等等，如果熟悉的掌握游戏中的这些技巧，便更可体会到此游戏的乐趣。

1 连续技的极至

关系到胜负最重要的就是连续技，如果掌握其法则，就能在战斗中抓住更多的机会。



本表是全角色共通连续技的简单流程，也是作为本游戏连续技的基本形态。投技及追打技时若被对方使用了投技抵消或在倒地回避则无法进一步使用连续技。

攻 击侧的心得 要在确信的基础上正确输入！

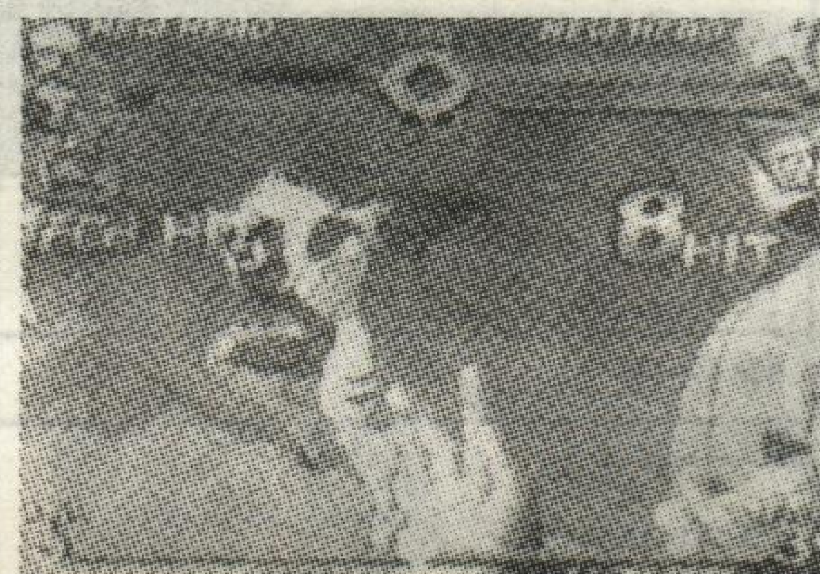
本游戏是有着超跳及冲刺的移动手段。因此对战速度比一般 GAME 要快，但是在画面中移动的空间也更加文阔，所以要想捕捉住在对手就需要更多的直感。而连续技的输入则与过去的游戏中要求有着同样的指令准确性。因此在捕捉到或制造出进攻的机会后要非常重视指令的精度和速度才能准确的使出连续技。



防 御侧的心得 用投技抵消及倒地回避来逃生！

本游戏的中段攻击不多，因此蹲防是比较保险的策略，但是并不代表蹲下便可避免伤害。一旦被对方的连续技捕获就要尽快的使用投技抵消和倒地回避，努力将伤害减轻到最低限度，如若不然的话便会吃大亏，尤其是投技会造成极大伤害。

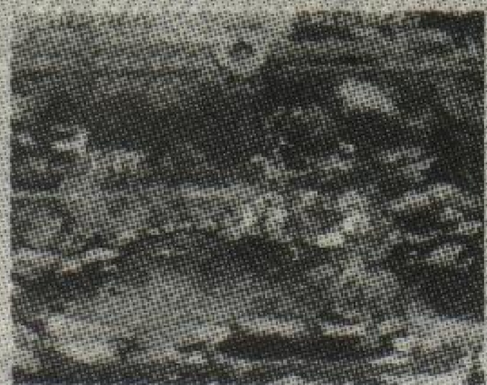


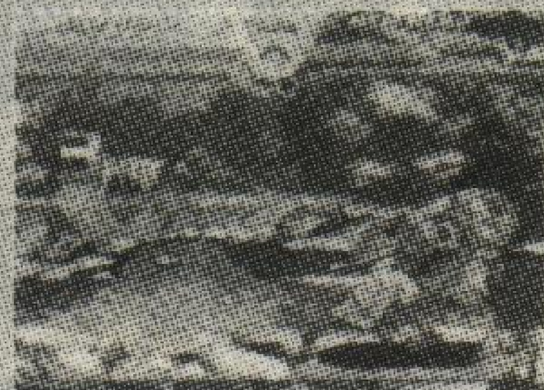


可使用的指令

角色名	密着状态的有效连击	空中技的基本指令	投技后的追打击
隆	(冲刺)下弱K→下中P→下中K→下强K	弱P→弱K→中P→中K(↑方向)→强P	P投技→下弱K
萨克罗夫斯	(冲刺)下弱K→下中P→中K→强K	弱P→弱K→中P→中K(N)→强P(N)→强K(N)	P投技→超必杀
肯	(冲刺)下弱K→下中P→下中K→下强K	弱P→弱K→中P→中K→强P	没有
狼人	(冲刺)弱P→弱K→中P→中K→强P	弱P→弱K→中P→中K→强P	没有
春丽	(冲刺)下弱K→下中P→下中K→下强K	弱P→弱K→中P→中K→强K(N)	P投技→千裂脚
丝通	(冲刺)下弱P→下弱K→下中P→下中K→下强K	弱P→弱K→中K→强K	P投技→ワールウインド
纳什	(冲刺)下弱K→下中K→下强K	弱P→弱K→中P→中K→强P	K投技→冲刺后弱K或ソニックフレイク或サマーソルトジャスティス
冈比特	(冲刺)弱P→弱K→中P→中K→强P	弱P→弱K→中P→中K→强P	没有
维加	(冲刺)下弱K→强P	弱→中→强(P or K)	没有
马克尼托	(冲刺)下弱K→下强P	弱P→弱K→中P→中K→强P	K投技→冲刺弱P
达尔西	没有	后方跳跃→弱P→弱K→中K→强K	中P投技→下强P
乔格纳特	没有	弱P→弱K→中P→中K→强P	P投技→ジャガーノートヘッドクラッシュ
桑基尔夫	没有	弱K→中K→强K	中P投技→空中投
利爪	(冲刺)下弱K→下强P	弱P→弱K→中P→中K→强P→强K	没有
嘉美	(冲刺)下弱K→下中K→下强K	弱P→弱K→中P→强P→强K	没有
罗珂	(冲刺)弱P→弱K→中P→中K→强P	弱P→弱K→中P→中K→强P	没有
豪鬼	(冲刺)下弱K→下中P→下中K→下强K	弱P→弱K→中P→中K→强K(↑方向)	没有

冲刺是关键!?

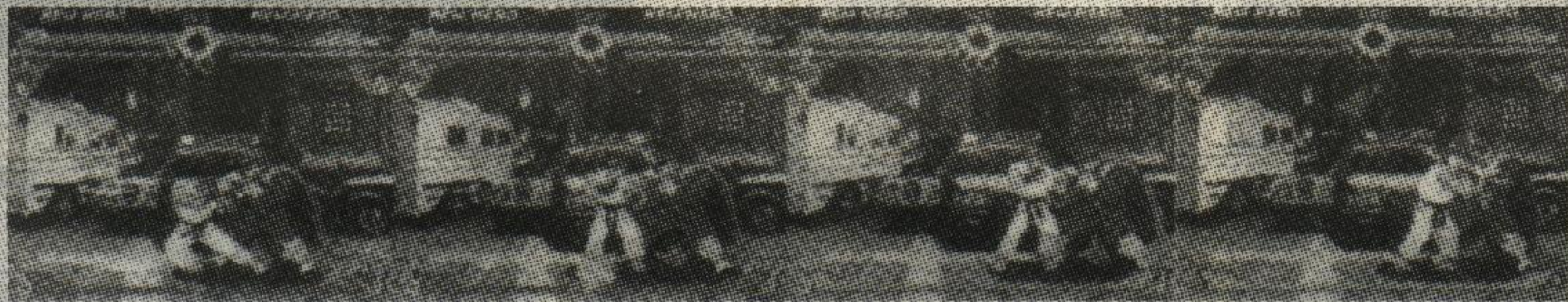


冲刺中的攻击(通常技)是会随冲刺的势头而增加攻击距离,不仅如此,还是引导出造成巨大伤害的连续技所必不可少的要素。举例来说如图片所视,在跳攻击之后连续地上攻击,若没有冲刺动作便很快就结束了,但若在跳攻击后落地的一瞬间向前冲刺,便可借助其惯性,保持与对手密着状态。当然随后正确使用浮空技也是很关键的。但若不冲刺的话便根本没有这样的机会。现在了解了冲刺的重要性了吗?

冲刺投是不可能的

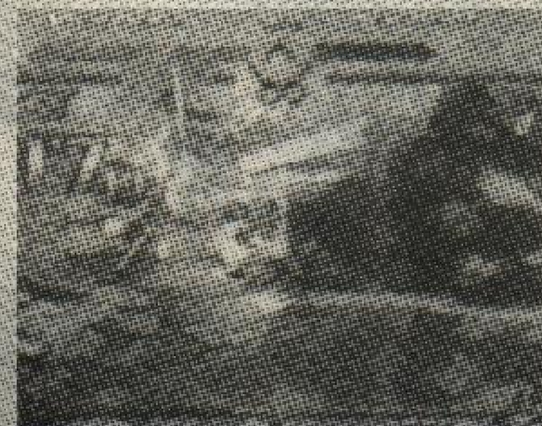
虽然冲刺移动十分好用,但之后无法连接出强力投技的,因为冲刺后角色与对手相处的距离很近,如果此时使用投技的话,那么便会自动的解除而且很容易受到对方的反击。所以要根据不同情况来使用冲刺。



以空中技来决胜

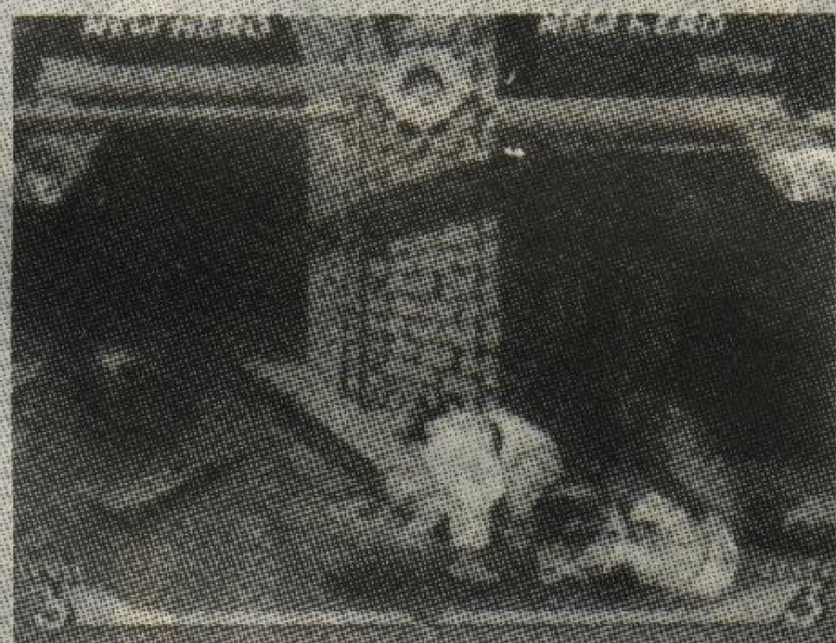
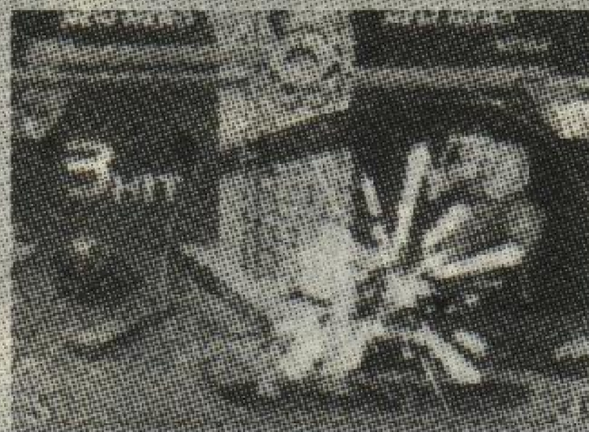
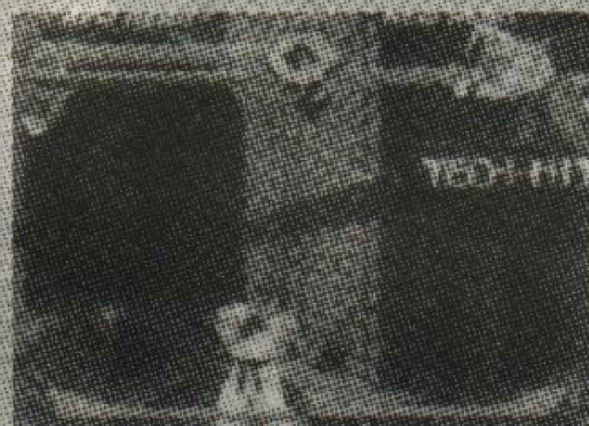


首先空中技当然是不将对手打飞便无法使用的,这类技巧的缺点是攻击范围比通常要小。因此 要经常有着用冲刺攻击作先导的意识。击中后速迅将摇杆拉上,或以跳跃形式接近对手,这时按攻击键便开始空中连击,一定要掌握好时间输入,若能保证空中连击五发便可算合格的掌握了。



以追打造成大伤害

在连续技之后追打攻击也是非常重要的,所谓追打就是将倒下或被打飞的对手再次进行攻击的手段,不过通常是很难使用的。只有在特定的情况下才能使用。

场地边缘的恐怖

在本游戏中一旦处于场地边缘是比其它格斗游戏中出现此状况更加恐怖的，因为在这里几乎任何技巧都可以作为连续技来使用的，而且空中追击也可以造成比平常加倍的连击数。

空中投技后追打技	其他追打可能的攻击
P投技→真空波动拳	画面端K投技空中投的追打可能。
没有	画面端投技(K含)追打可能。
没有	画面端P投技的空中投追打可能。
没有	画面端的中P投技的相手画面端投技场合追打可能。
P投技→冲刺下弱K或千裂脚	画面端P投技的通常技追打可能。
P投技→ライトニングストーム	画面端P投技的通常技追打可能。
P投技→下弱K或ソニックブレイグ或サマーソルトジャステイス	画面端投技(P含)追打可能。
没有	强的ギネティックカード的ロイヤルフラッシュ追打可能。画面端キネティックカード、P投技的追打可能。
没有	画面端P投技的追打可能。
K投技→E－Mディステプター	画面端P投技的追打可能。
没有	画面端各种投技的要可能。
没有	没有
没有	画面端P投技的追打可能。空中ダブルラリアット(K)的追打可能。
P投技→アームドバーディ以外的必杀技或超必杀	画面端的P投技相手画面端技技追打可能。画面端ウェボンXダッシュ的追打可能。
P投技→蹲下弱K或スピンドライブスマッシャー	画面端P投、スピンドライブスマッシヤー的追打可能。
没有	画面端的グッドナイトシュガー相手画面端投技追打可能。
没有	画面端投技(P或中K)的追打可能。瞬狱杀的攻击后弱K追打可能。

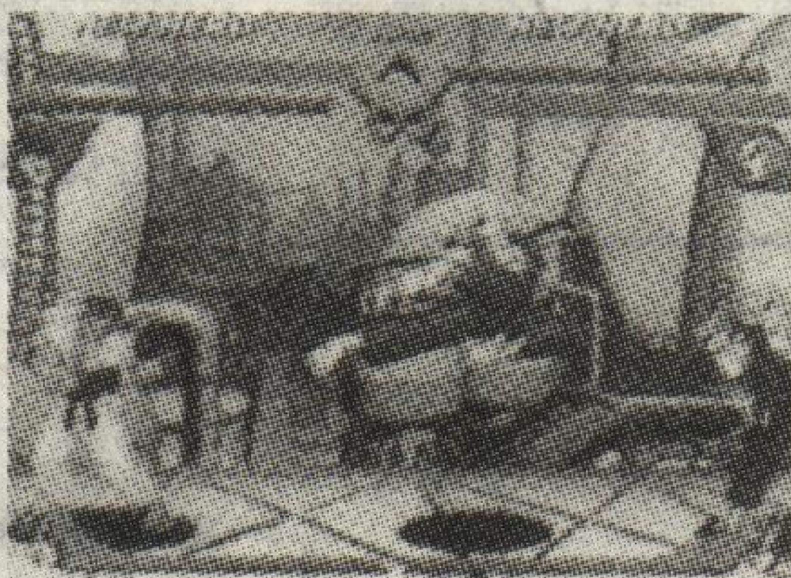
2 反击的要点

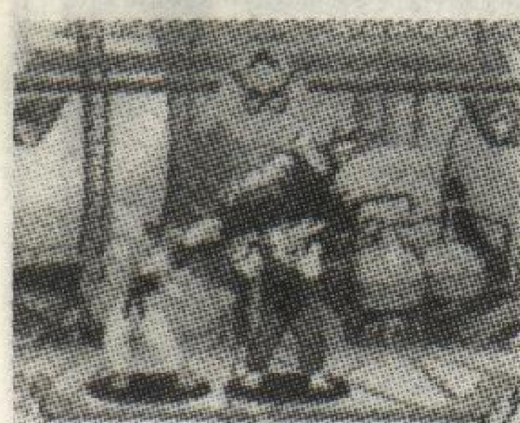
乱斗形的本节目中若能准确抓住每一个反击机会便无疑以左右了胜负,另外还要了解利用特有系统的特殊反击方法。

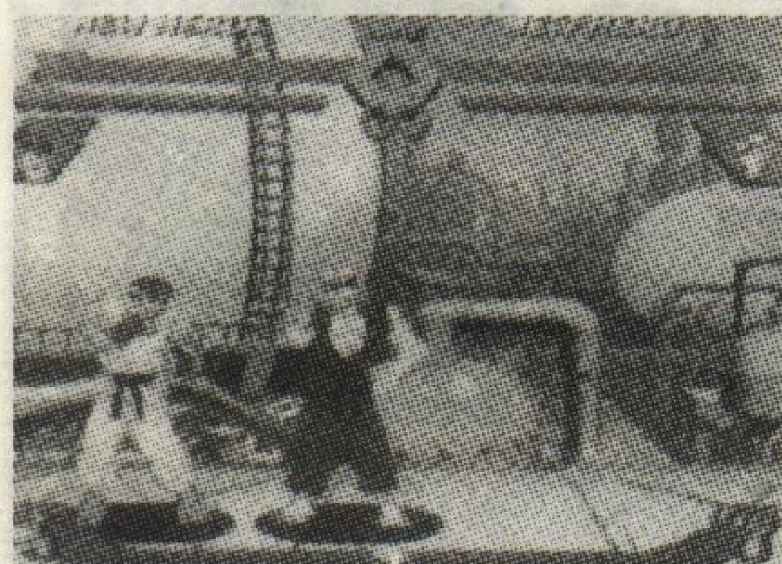
反击要点 1 双人技

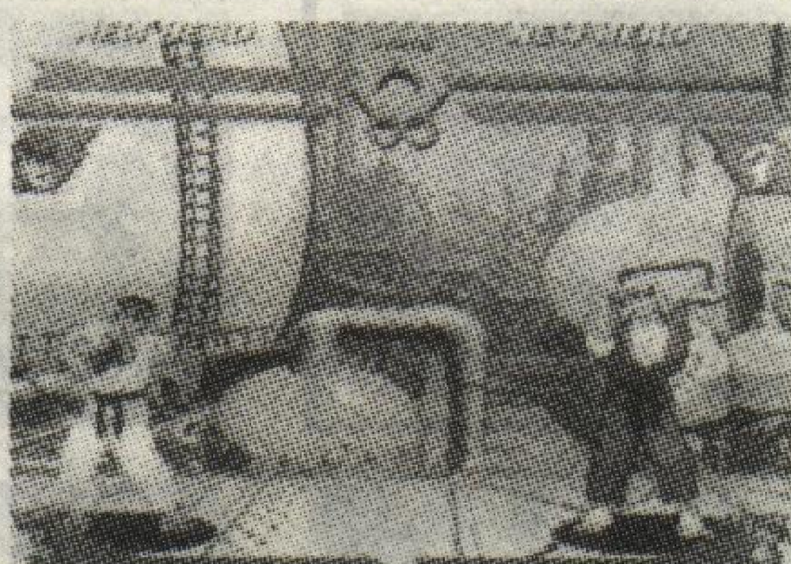
作为有体力回复系统的本作来说,合体必杀技等拥有特殊破坏力的攻击手段,是十分宝贵的系统,但这方面的系统也是存在弱点的,其代表性的例子就是使用双人技时。角色交换时的攻击,无论在普通交换或双人攻击时的交换,都是很容易产生破绽的,这时便是反击的机会。











近距离

当对手在近距离进行交换时新上场的角色也会在近距离落地的,登场时会作出一个优雅的动作,但这时也是最致命的破绽

远距离

对方在远距离进行交换的场合,换上的人也会相距离较远,这种时候如果没有速度快并且距离远的必杀技便无法进行反击

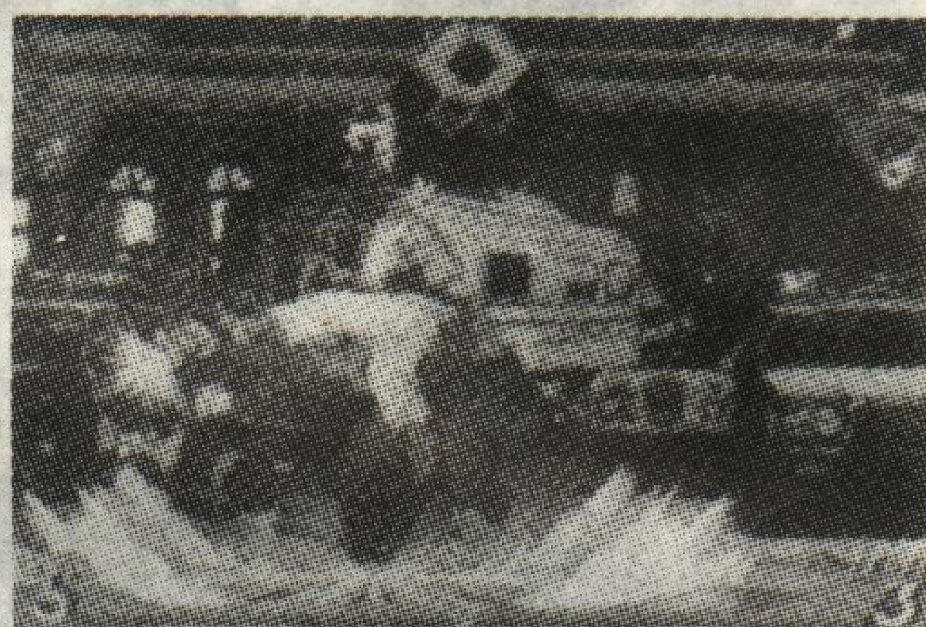
在强制交换的瞬间进攻

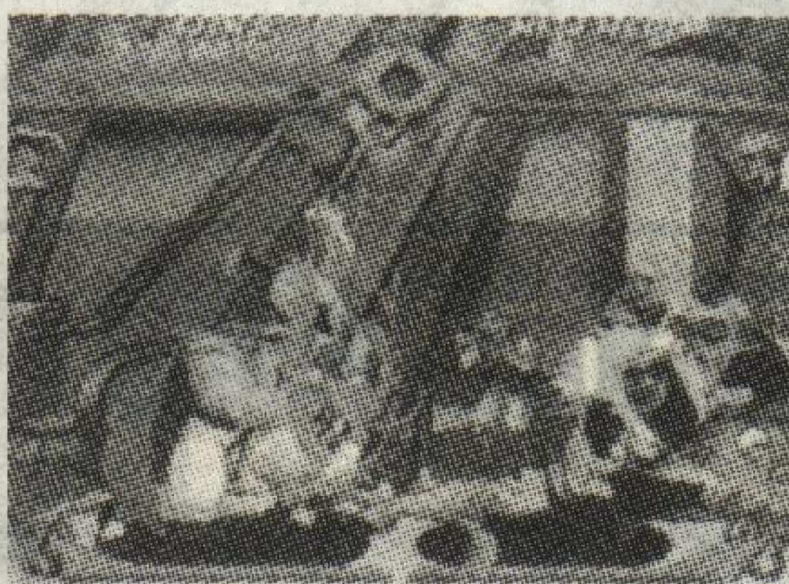
当确实打倒一名对手使其退出画面时,下一个角色便会强制登场,实际上这一瞬间如果展开攻击将会非常有效。作为攻击方式,空中投技以及在对方的落点进行阻击都是有效方法。



反击要点 2 主动防御反击

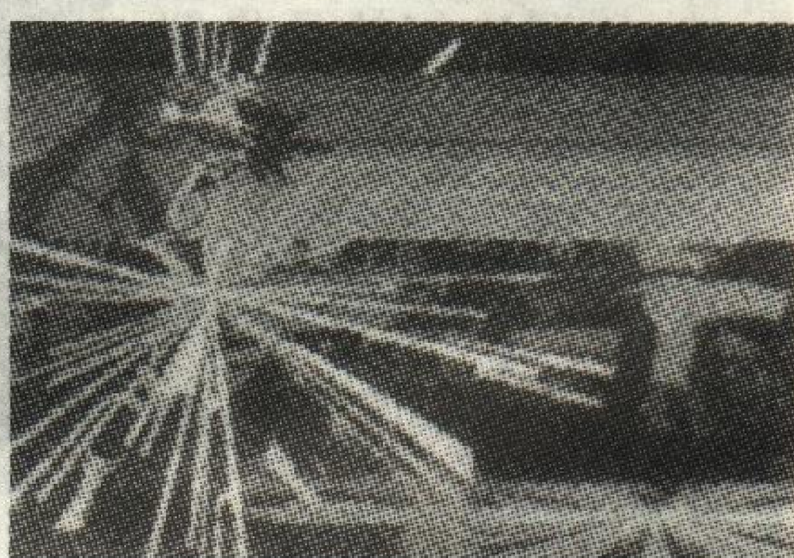
这是本身便带有反击要素的动作,只要熟悉对方的招式性能确定对方收招时会位于身边便可获得效果,这要在长期的对战中去体验并且灵活掌握,作到知己知彼。











可使用的指令

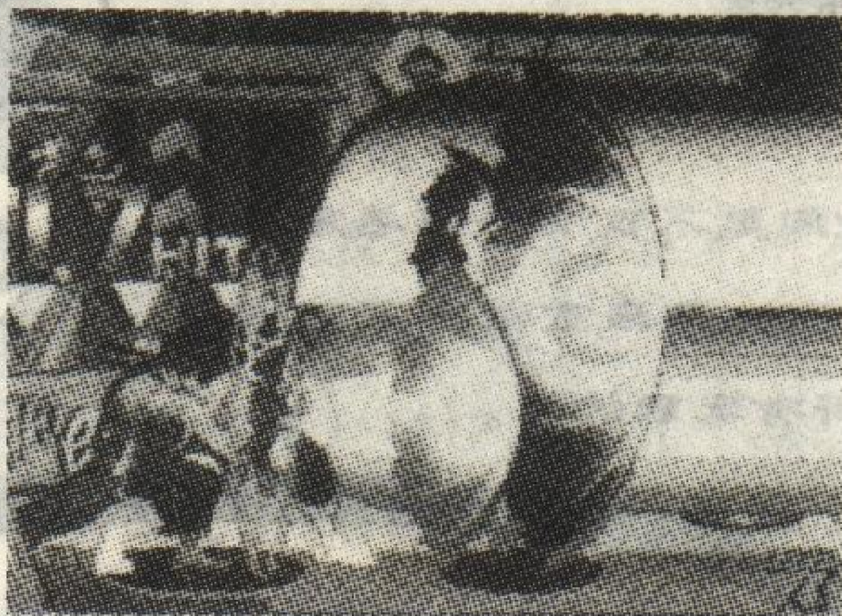
角色名	对合体必杀技防御后的反击方法
隆	密着状态中距离的真空波动拳(最快入力)反击可能。操作方法很难。
萨克罗夫斯	密着状态中距离メガオプティックフラスト反击可能。也可以使用プテイックブラスト。
肯	在近距离时用升龙破反击,空中连击的攻击力很小,因此只能靠升龙裂破造成伤害。
狼人	在密着状态中距离使用狂战士X斩可以反击,ウェパンX则虽然移动速度很快但出招速度慢,因此不合适。
春丽	在任何距离也可防御后接千裂脚反击,中距离以内用冲刺强K展开空中连击亦可。
丝通	近距离时用冲刺强K展开攻击,中距离时ライトニングアタック较适用。
纳什	中距离时快速输入クロスファイアブリッツ可进行反击,近距离时可用ソニックブレイク×α打击。
冈比特	用ロイヤルフラッシュ可以反击但输入速度必须极快。
维加	用サイコクラッシャー可以安全的反击,ダブルニープレス也是很有效的方法,但射程并非特别远。
马克尼托	任何距离时都可以用E-Mディスラプター进行反击,近距离时也可使用ハイパーグラビテーション。
达尔西	用ヨガインフェルノ可以反击,若从距离及位置判断无法反击时可试试↓强P。
乔格纳特	以ジャガーノートヘッドクラッシュ反击,中距离时用→+强P也较适用。
桑基尔夫	没有有效的反击必杀技,但由于跳跃速度较快,可适用跳跃强K的方法。
利爪	远距离时可用强的バーサーカークロー反击,中距离以内时用跳攻击或冲刺↓强P亦可。
嘉美	以强的キャノンドリル或スピンドライブスマッシャー反击,中距离以内也可使用冲刺强K。
罗珂	有能量槽时可用グッドナイトシュガー反击,没有能量槽时リピーティングパンチ较为有效。
豪鬼	近距离时用破坏力超群的弱龙卷斩空脚反击,其它场合可使用灭杀豪升龙。

3 其它的攻击手段

这里所介绍的是需要能量槽的技巧。

双人超必杀技的特征

本游戏的代表性技巧便是合体超必杀技，消费两级能量槽，使出破坏力超大的攻击，并同时可以换人。是一举两得的攻击手段。实际上此攻击的命中判定，仍然是由发动攻击前在场角色来决定的。



选择组合是很重要的

如上所述该技巧是同组两人同时使出特定超必杀技的组合，因此在这样的组合中，如何才能收到最大的效果，是本游戏一大特殊的重要话题。比如将超必杀技属于突进系与飞行道具系的两名战士组合，若先以突进系技巧压制对手在以飞行道具攻击的话便可算是完美效果，但也有可能一人的攻击先命中对手后，另一人便无法同时击中。所以对于同组两人的选择要非常慎重的考虑。

组合攻击会给敌人极大的伤害

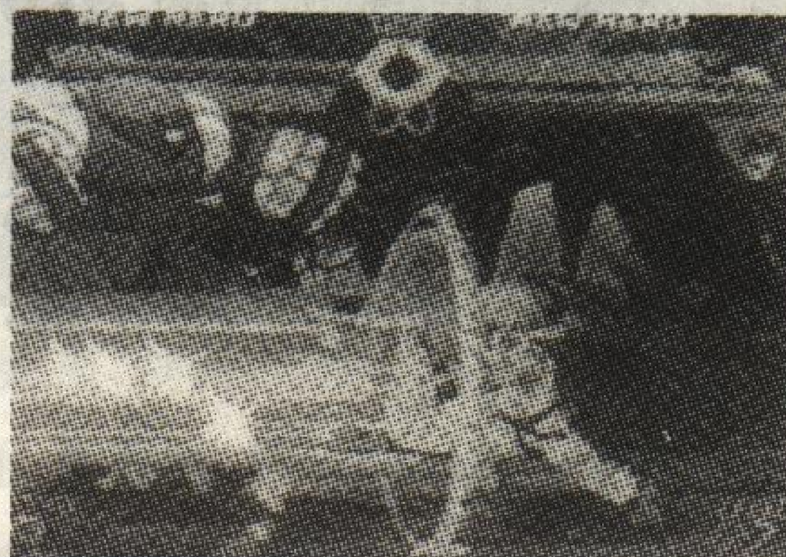




反击技的活用

由防御状态进行反击的本技巧会消耗一级气力槽，而且攻击力并不高，但却是选手交换最可靠的手段。并且可以将对手一些紧逼的招术反开还可给予打击。

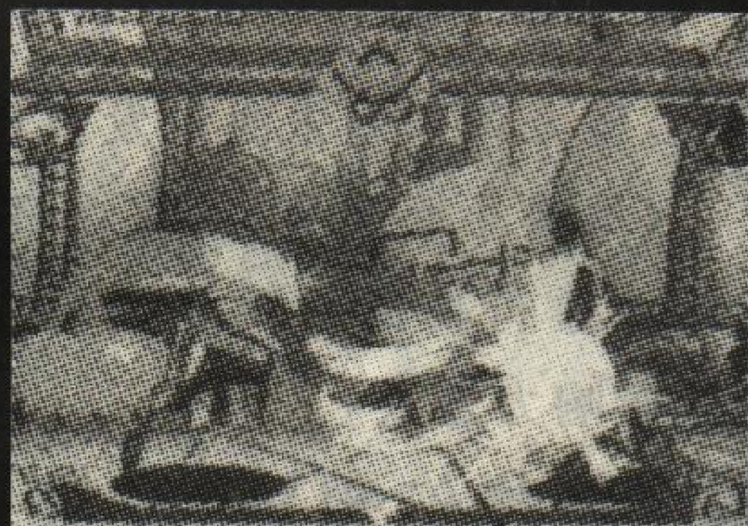






能量槽的积蓄

本游戏的众多攻防手段中，多数都需要消耗能量槽，因此能量槽的重要性是不言而喻的。所以在最后有必要介绍一下能量槽的积蓄方法。其方法是在超跳中连按强攻击速度即快也不容易被打到。比起连续乱用必杀技的破绽要小，但是即便如此也不要露骨的去实行，否则容易遭到对手突袭。



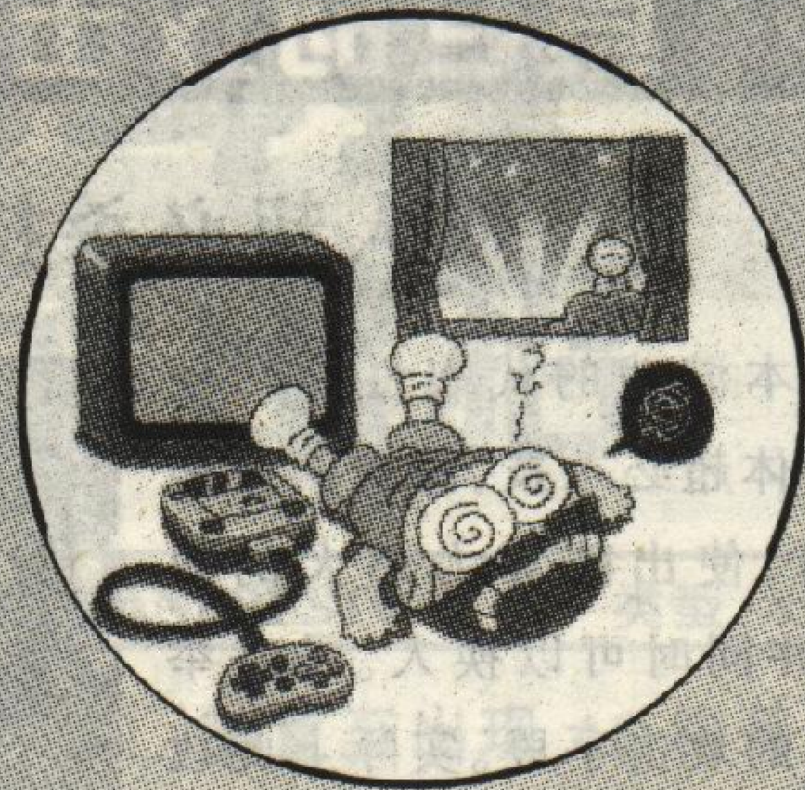


合体必杀技的特征	反击技的特征	有效积蓄能量槽的方法
真空波动拳。射程距离横向一面发生速度快。	波动拳。波动拳出之前暂时无敌。	超级跳跃强P连发
メガオプティックブラスト。范围广的激光。	オプティックブラスト。光线全部发出后暂时无敌。	超级跳跃强K连发
升龙裂破(与リュウ组合是真空波动拳)。飞行道具相性差。	升龙拳。与通常升龙拳一样上升中无敌。	超级跳跃强P连发
バーサーカーバレッジ。攻击范围窄适合接近战。	バーザカーパレッジ。攻击判定后暂时无敌。	超级跳跃中P连发
气功掌。攻击范围窄突近系相性差。	气功拳。必杀技使用完后无敌终了。	超级跳跃中P连发
ライトニンダストーム。攻击范围广，但发生较慢。	ライトニンブアタック。画面半份移动暂时无敌。	超级跳跃强P连发
サマーソルトジャスティス。容易命中。	サマーソルトシエル。上升中无敌。	超级跳跃中P连发
ロイヤルフラッシュ。飞行道具与突近技相性良。	キネティックカード。飞行道具发出后无敌终了。	超级跳跃强P连发
ニーブレスナイトメア。发生较慢但容易命中。	ダブルニープレス。攻击后着地暂时无敌。	弱的ダブルニープレス连发
マグネデイックショルクウェーブ。全体相性差。	E-Mディスラプター。飞行道具发出后无敌终了。	空中连续技连发
ヨガインフエルノ。突近技相性差。	ウガフレイム。火炎出完后无敌终了。	超级跳跃强P连发
ジヤガーノートヘッドクラッシュ。攻击范围窄。	ジャガーノートパンチ。攻击判定发生后暂时无敌。	超级跳跃中K连发
ダブルラリアット。发生较慢，攻击范围中途半端。	フライングパワーボム。画面1/3移动暂时无敌。	空ダブルラリアット(K)连发
バーザーカークロー。发生速度快，攻击力低。	バーサーカークロー。命中后可以追打。	超级跳跃强K连发
スピンドライブスマッシャー。发生速度快。	キャノンスパイク。上升中无敌。	超级跳跃中P连发
リピーディングパンチ。发生速度快，攻击力低。	リピーティングパンチ。命中第四拳后暂时无敌。	超级跳跃中P连发
灭杀豪波动。发生速度慢，可接连续技。	豪升龙拳。与必杀技一样上升中无敌。	超级跳跃强P连发

回首难忘的一年——

'97 游戏业界事件簿

责编/BLUE



1997年可以说是游戏业界空前繁荣的一年，在这段时间里不仅有许多名篇大作面市，各大厂商的发展变化也格外引人注目，现在就让我们一起来重温一下所有重大的事件，这些事件不仅令业界震动，也同样深深触动了所有玩家的心。

一月

ENIX 加入土星阵营

ENIX 宣布加入了土星阵营，在97年内由其制作的《七风岛物语》和《忍ぺんまん丸》已经发售，这两款作品水平均算不错，不知在众玩家中口碑如何。

ENIX 宣布《勇者斗恶龙Ⅶ》的开发。

ENIX 宣布此游戏将为 PS 开发，此消息一时成为各大报刊的大标题。至今该作尚未决定发售日期。



《勇者斗恶龙Ⅶ》一直在日本游戏期待排行榜的前两名内徘徊，足见其影响力之大。

《最终幻想Ⅶ》发售

《最终幻想Ⅶ》于1月31日起发售，创下了300万张的销售纪录，销售采用以便利店为中心的方式，这在大作游戏的销售中独具一格。

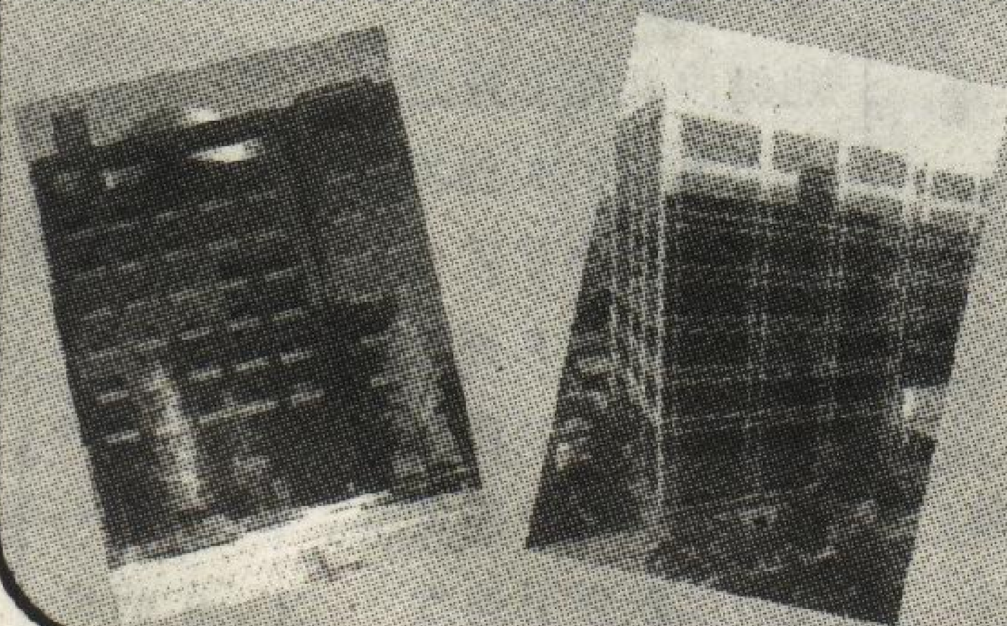




SEGA 与 BANDAI 合并事宜的发布

对于二家大社的全并，业界一片骚然！

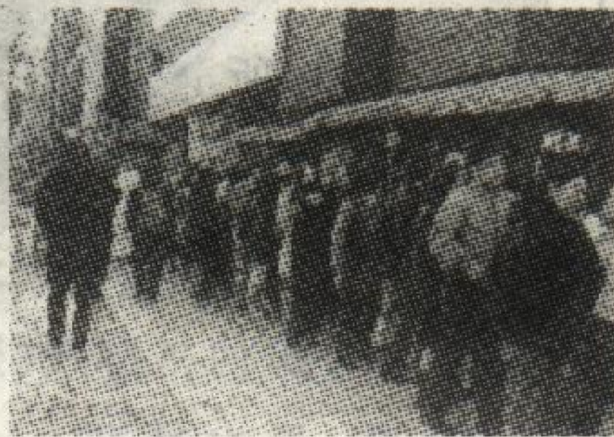
游戏迷非常熟悉的两大公司——SEGA 与 BANDAI 在1月23日发布了将合并的消息，引起一片震惊。当时双方宣布将于10月1日进行合并，组成新公司"SEGA BANDAI"。以 SEGA 的技术和 BANDAI 在流通、销售方面的经验，双方组成的超级大公司的诞生令 GAME 业界一片骚然。



这一消息在所有土星用户中也引起了轰动，被认为是该主机腾飞的开始。于是所有人将目光集中在合并事宜的发展上。

二月

"新种发现！！宠物蛋"发售



这是由于热销不断而处于慢性缺货状态的"宠物蛋"系列中的新机。于2月1日发售。在东京市内某玩具店前，玩家排起了300余人的大队，眨眼间便抢购一空。

NAMCO、SCE、POLYGON PICTURES 三家厂商合作成立新会社"DREAM PICTURE'S STAGE"

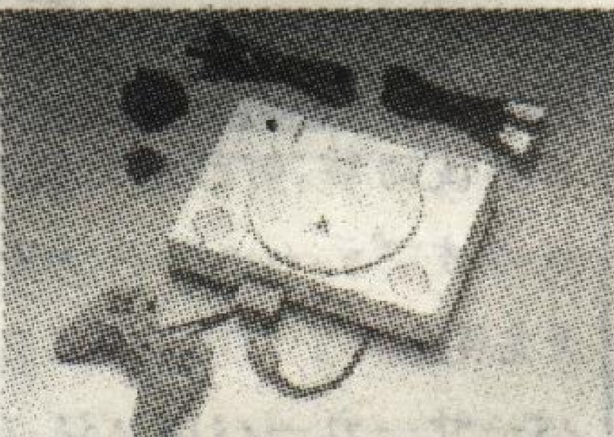
街机大展开幕



2月19、20日，"AOU 1997 AMUSMENT EXPOSURE"在千叶幕张会场开幕。《铁拳Ⅲ》等游戏引人注目。SNK 展出了其新型基板 NEO · GEO 64(当时暂定名)。

三月

PS 海外大规模降价



曾多次降价的 PS 主机从3月初在海外的售价下调了25%至35%。而且开始发售对应亚洲地区的可播放 VCD 的亚洲版 PS 机。该型机在我国国内比较少见，而且用 PS 看 VCD 似乎也……

N64 大降价

从3月14日起 N64 大幅降价。在日本由25000日元降至16800日元。原因是产量达到一定规模而降低了成本。

HUDSON 加入 PS 阵营

PS 月产量达到150万台。

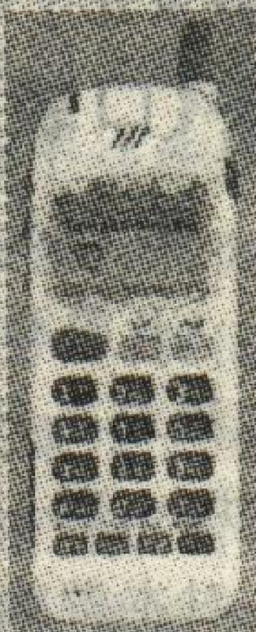
《口袋妖怪》获得第5届日本软件大奖



本大奖由读者投票产生，这次的娱乐软件优胜者是长期销量不坠的《口袋妖怪》，该游戏以其丰富的趣味性征服了所有玩家，该作的成功对主机销售情况一般的任天堂而言也算是一种补尝。此外，宫本茂也获得了 MVP。

'97东京玩具展开幕
主角当然非宠物蛋莫属

'97东京玩具展于3月19日～23日间在东京国际展示场举行。本次是第36届玩具展，参展厂商共计213家，展出商品超过了3500种，是规模最大的一届。"樱花大战"等游戏的相关商品虽然人气极盛，但最引人注目的还是BANDAI的"宠物蛋"的展位。除了有在"森林中发现宠物蛋"等3种新蛋壳相外，新的可以在液晶屏上养育宠物的PHS移动电话"宠物蛋"也参加了展出，一时间令得"宠物蛋"热潮升至最高点。





盛况空前!!

拥护者无数!!

四月

《口袋妖怪》拍成动画片

在以小学生为中心的玩家中人气极盛的"口袋妖怪"于97年4月拍成动画片在下午播出，每周收视率居高不下，同游戏一样十分热门。其主题歌"以口袋妖怪为目标"深受欢迎。



东京游戏展于97年春季开幕

'96年度CESA大奖公布

土星名作系列发售

汇集土星名作，售价仅2800日元的"SATURN COLLECTION"系列于4月发售，第一集含"VR战士2"、"龙之力量"、"ばくばくアニマル"、"DX人生游戏"和"レイアーセレクション"等5个游戏，其销售量稳步上升。



东京GAME SHOW '97于春季开幕

大量GAME新作演示版参展，参观者达12万人。

春季GAME SHOW于4月4日至6日于东京国际展示场举行。游戏迷们趋之若鹜。授与优秀游戏的96年CESA大奖也同时颁发，获奖的游戏是"樱花大战"。



大奖为《樱花大战》!!

经营风格不同而反目为仇?
两社婚约突然取消

正准备10月合并事宜的SEGA、BANDAI两社突然于5月27日宣布解约，代之以业务合作。据当时的BANDAI社长山科诚说，这是因为双方企业文化的差异而导致的结果。"SEGA BANDAI"终成泡影。



◀这一刻令许多人终生难忘，其中不仅包括两社的主要负责人，也包括了对此事寄予厚望的所有土星玩家。

五月

NAMCO公开新娱乐设施"INTI涉谷"

新娱乐设施在涉谷开张，其中设有老虎机等共计120台。副设酒吧，下午5点开始营业。夫妻专用座和VIP包间一应俱全。

由于是新型的游戏中心，所以有越来越多的年轻人把这里作为约会的地方。



六月

PLAY STATIONアワード'97开幕

这是SCE为表彰销量超过50万张的游戏而设的颁奖大会，而销售量高无疑正反应了一款游戏在玩家中的受欢迎程度，97年以《最终幻想Ⅶ》为首的13个游戏获此殊荣。



E3于亚特兰大开幕

E3是个全世界TV GAME业界新产品聚集一堂的大展。全称为ELECTRONIC ENTERTAMENT EXPOSURE(电子娱乐展)。于6月19－21日于亚特兰大开幕。在日本受欢迎的游戏的续编在展会上也受到世界各国业者及玩家的注目。

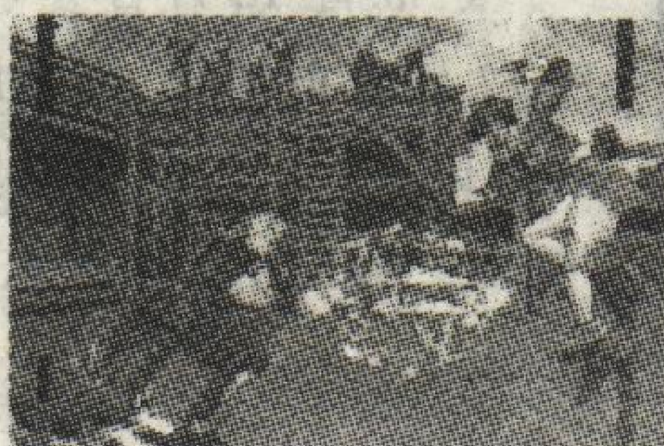
任64DD发售延期
令人瞩目的新硬件改为98年6月发售

原预定于97年发售的新硬件任天堂64 DISC DRIVE"(以下称64DD)宣布延至98年6月发售。64DD是任64的功能扩展硬件，使用可以擦写大量数据的磁片DISC，其传输速度可以相当于CD－ROM。由于软件的开发托后不得不延期发售。但任天堂已决定于98年6月将其和新游戏《口袋妖怪Jam》同时发售。其后，各种对应64DD的游戏也将陆续上市，不错吧！



七月

SNK完成HYPER NEO.GEO 64



这款SNK的新基板于7月1日展出。展示的赛车游戏《LAND TRIP RV》9月面市，而《侍魂64》则将于12月与广大玩家见面，这两款作品在展示时受到一致好评。

PS用游戏发售日定为星期四

从7月3日起，PS用游戏决定于周四发售，这样即使周四销完，周五还可以补充新货，买热门游戏更加方便了！

"宠物蛋"国内累计出货量突破1000万只

这一纪录产生于7月15日，无法追加产量的BANDAI决定于印尼另设一个工场以增加产量。但缺货的情况并未得到缓解。

CESA制定了软件伦理规定

由国内软件制作商组成的CESA制定了有关软件的伦理规定。虽然很多人担心这样影响游戏表现的自由度，但至今还没有相抵触的情况发生。

SQUARE宣布将参与街机游戏的制作

《新世纪福音战士》剧场版完结篇公开

随着完结篇的公映，"EVA现象"能否划上圆满的句号呢？

松下电器放弃发售"M2"

梦幻般的游戏机M2终成泡影——

松下电器一直开发中的游戏机M2是采用先进的高速图像处理技术的64位机。但遗憾的是松下电器宣布不将M2作为家庭主机发售。PANASONIC WONDER TANENT社长柴田宣布将M2的发展方向定为其公司本身掌握关键技术的街机方向，但具体名称和发售时间尚未决定。





柴田延宏氏

八月

大脚鸟格斗游戏的参考版展出



以大脚鸟为角色的对战格斗游戏在美国展出，其画面素质十分之高，以POLYGON展现的场景极为逼真。虽然可在会场内玩到这款游戏，但是本作是否推向市场尚未决定。

《心跳纪念品》电影公映

人气恋爱模拟游戏拍成了电影。吹石一惠在10000多名竞争者中脱颖而出，出演藤崎诗织一角。对游戏痴迷的玩家看到写实的电影时，心情颇为复杂。

PS机世界范围内生产量超过2000万台

SCE于8月20日宣布其PS机全球生产量突破2000万。当时国内生产量850台的数字至97年底已达到1000万台。PS的一路窜升今年还能保持势头吗？

《口袋妖怪》国内出货量超过《超级玛丽ブラザーズ》



GB游戏《口袋妖怪》国内出货量622万，超过了自85年发售的《超级玛丽ブラザーズ》618万的数字，成为NO.1游戏。对本游戏的成功，许多人都表示不可思议，但是它的销售速度仍在极快增长。

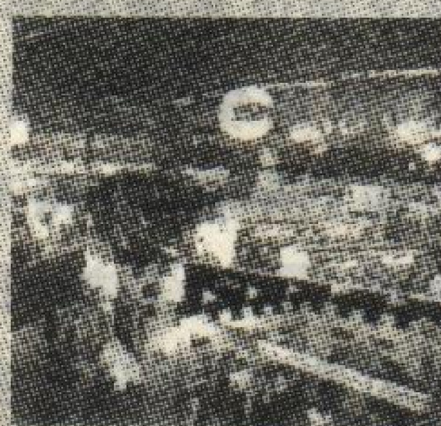
SEGA取得了3D视点切换技术专利



92年在"VIRTUAL RACING"上首先采用的视点切换机能至今基本被所有的3D赛车游戏采用。世嘉取得此专利后，其它厂商未经其同意就不能使用这种机能。

九月

东京秋季GAME SHOW开幕 14万人参加的GAME节日



PS乘胜追击，《口袋妖怪》热潮升温。秋季东京GAME SHOW盛况空前，新闻层出不穷。本次是第三届秋季展示GAME SHOW，参展厂商500家，参观人数创下了最高纪录。

SEGA同微软共同开发128位主机

9月7日日本经济新闻发表了题为"SEGA与微软合作，开发128位主机芯片"的文章，此文称该新主机的操作系统是微软的"WINDOWS CE"，预计99年发售，世嘉否定了128位主机是土星的后继机的说法，表示将进一步开发土星的机能。

第35届AM SHOW举行



9月18至21日于东京BIG SIGHT举行了AMIUSMENRF SHOW，会场中有不少作品吸引了玩家，其中除格斗GAME新作《口袋战士》外，《电脑战机》的续编也颇受瞩目。

十月

GAME BOY的设计者横井军平逝世



10月4日，株式会社コト的社长横井军平逝世，享年56岁。

他曾担任原任天堂开发部部长，开发了多部游戏主机，其中以GAME BOY最为著名也影响最大。横井军平堪称日本游戏繁荣的奠基人，他的逝世被认为是日本游戏业界的重大损失。

《魔法公主》票房创日本记录



《魔法公主》的剧场版其票房收入超过了100亿日元，超过了由《外星人E.T》所创下的记录，其引起的轰动十分罕见。

对该作的介绍请见本刊1月号。

十一月

ローソン的MULTI MEDIA STATION引入新服务

除改写游戏卡以外，ローソン还提供新形服务，可以预定销售PS和GB的游戏。

《口袋妖怪》电影化已成定局



极受欢迎的这个游戏已决定拍成电影，制作以前召开了制作发布会，预定于98年在东京上映。

象这样一部作品拍成电影会是怎样的效果呢?

PS第5次降价

PS自94年12月发售以来于97年11月第5次降价，由19800日元降至18000日元。同时震动手柄成为其标准配置，随主机一同出售。

便携式GAME BOY登场

PS冬季限定版记忆卡发售

11月PS冬季限定版记忆卡发售，共有被称为圣诞色的透明红、白、绿三种颜色。

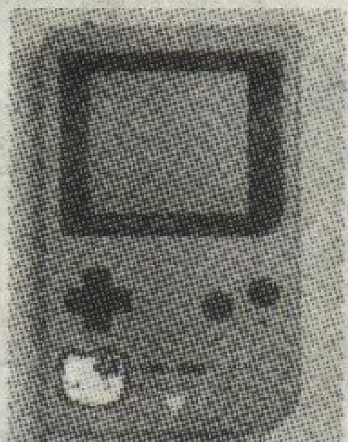
任天堂SPACE WORLD'97于千叶县幕张会场举行，最新机种一网打尽！



11月21－23日间，“任天堂SPACE WORLD'97”在千叶县的幕张会场举行。64DD的关联商品及98年预定发售的“ピカチコウゲんぎちゆら”(暂定名)成为会场的焦点。

十二月

便携GB的KITTY型登场



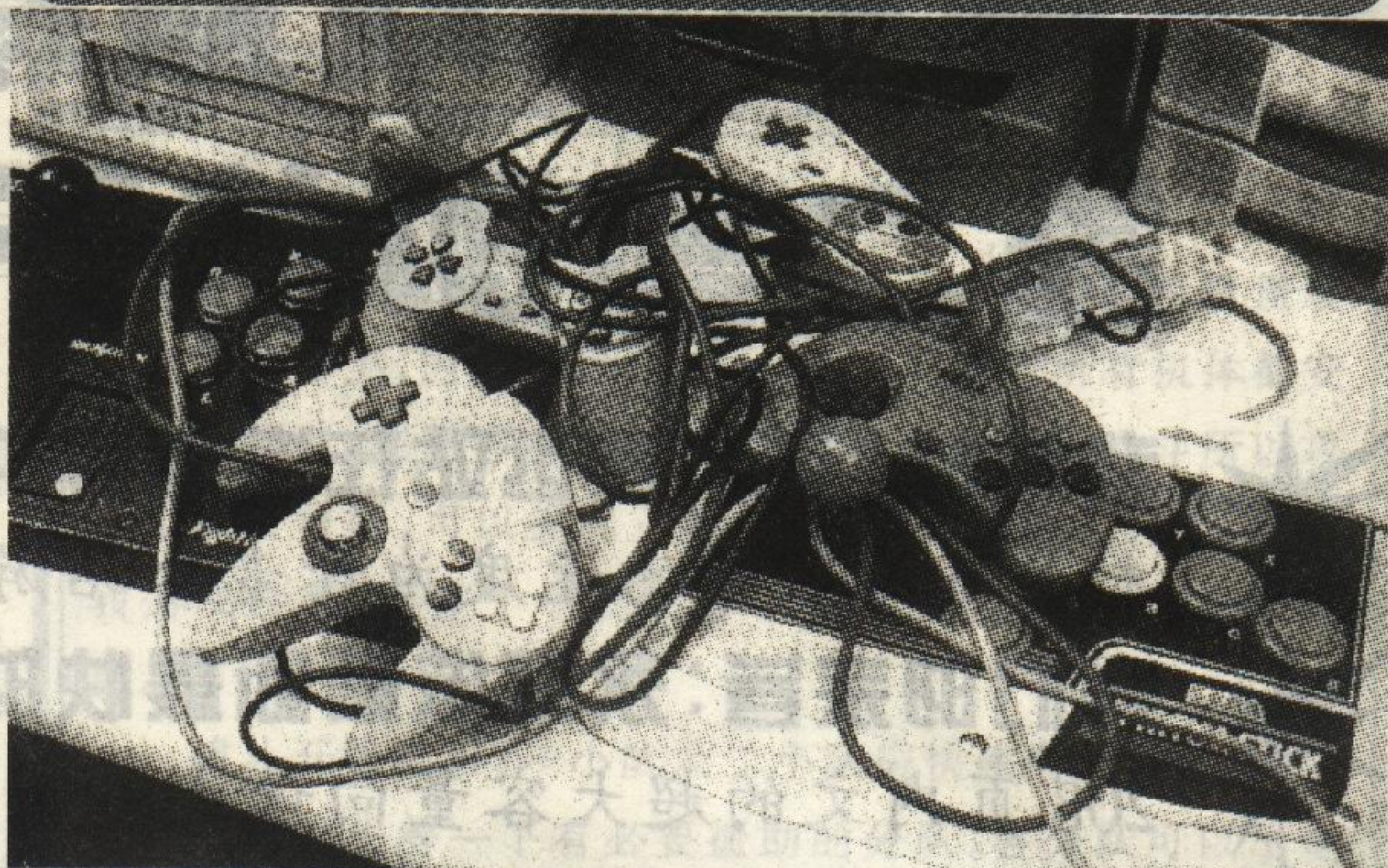
GB又有新款上市。有KITTY标志的“HELLO KITTY”GB POCKET于12月发售。这是为其GB游戏“サンリオ占いPARTY”的发售而推出的限定纪念版GB机。

《格兰蒂亚传说》终于发售



GAME ARTS公司策划3年之久的大作《格兰蒂亚传说》终于在12月18日正式发售，该作以其宏大的场面和细腻的情节成为土星RPG的代表之一。

总结



1997年是游戏界动荡不安的一年，从SEGA与BANDAI“婚姻”的缔结与破裂，使玩家经历了从大喜到大悲的心理历程。试想，如果其合并成为事实，那么便会诞生一个前所未有的超大规模娱乐制造商，她不仅是日本国内的NO.1，而且也将是世界上最具规模的商家，但毕竟好梦已成泡影，现实是严酷的，我们仍将面对群雄割据、纷繁复杂的游戏业界。

在软件方面97年中也有许多的惊喜，如SQUARE的大作《最终幻想Ⅶ》以其300万枚的销量令所有人为之瞠目！而GB的《口袋妖怪》更是不可思议，其销量提升速度以及持久不衰的魅力是任何同期游戏所无法比拟的。受SS迷期待的《格兰蒂亚传说》虽销量平平，但其制作水准绝对一流，是近来难得的佳作。

街机方面的繁荣景象也超过了以往任何一年，CAPCOM公司的几款“全家福”式格斗游戏把2D画面推到了一个新的高峰。SEGA公司的MODEL 3基板也有几款大作问世，其精彩程度使众多街机迷爱不释手。此外，新基板的问世也成为公众观注的焦点，如SNK的64位基板，利用它所制作的《街魂64》为该公司今后的游戏制作确立了一个崭新的方向；而KONAMI的COBRA基板其功能更为卓越，所对应的游戏也有一定水准。

在97年内，我国国内也发生了许多令人难忘的事件，如四通公司正式代理销售土星，以及日本各大游戏厂商纷纷在国内设立办事处以寻求合作伙伴等等，这一切都说明我国游戏业界正向一个成熟化的方向发展，它将变得更加正规、更加繁荣。

回首过去，展望未来，98年的游戏业界又将是一幅怎样的面貌呢，或许因为97年留下了太多的遗憾和疑问，所以98年便显得更具神秘感。游戏这一娱乐行式是将走入死角，还是将迎来一个更加辉煌的明天呢？让我们拭目以待吧！







我究竟是谁





机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM

本作是SQUARE公司在98年初的又一力作，它不仅有着恢宏壮大的故事背景，其精彩绝伦的画面更是令人称道！

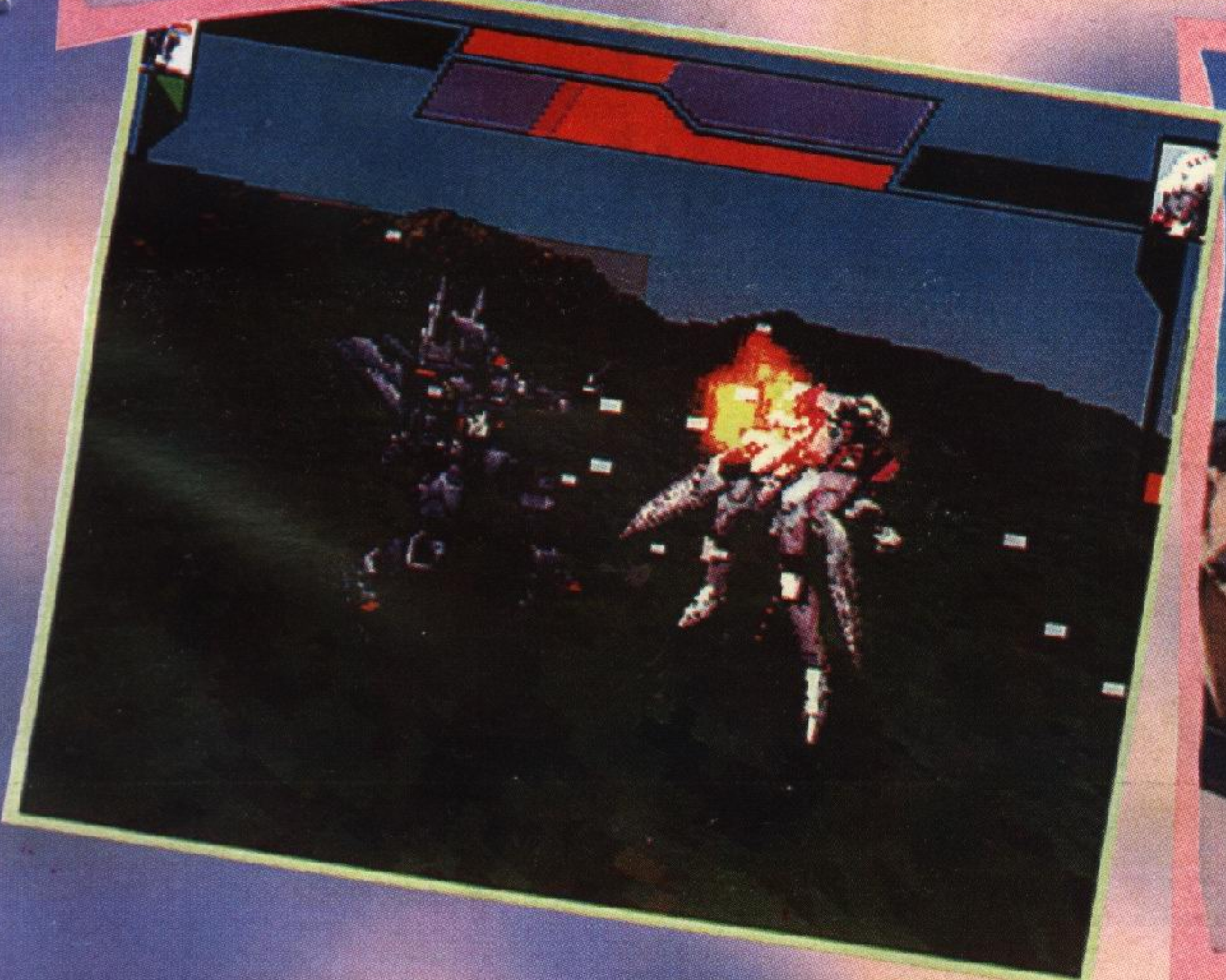


人格的苏醒





追寻失落的记忆







龙之力量II

十分喜爱2年前在土星上发售的《龙之力量》，现在终于盼来了其续作推出的好消息。二代除继承了前作的优点外，又增添了许多新的要素，使游戏更具挑战性和可玩性。

令人注目的战斗画面比一代有所提高，不只对士兵有了细致的描绘，就连背景也制作得相当认真，受好评的武将技及一骑打都保留了下来，并且以更优秀的视觉效果呈现在玩家面前。



机种：SS
类型：SLG
厂商：SEGA
媒体：CD-ROM

又可体验百人对百人的壮观场面！

↓→这是游戏中的地图画面。





←这是内政画面。





↑本作可选用的武器大大增加。

↓过去武将只能率领一个兵种，现在却可将工种士兵编入队中。



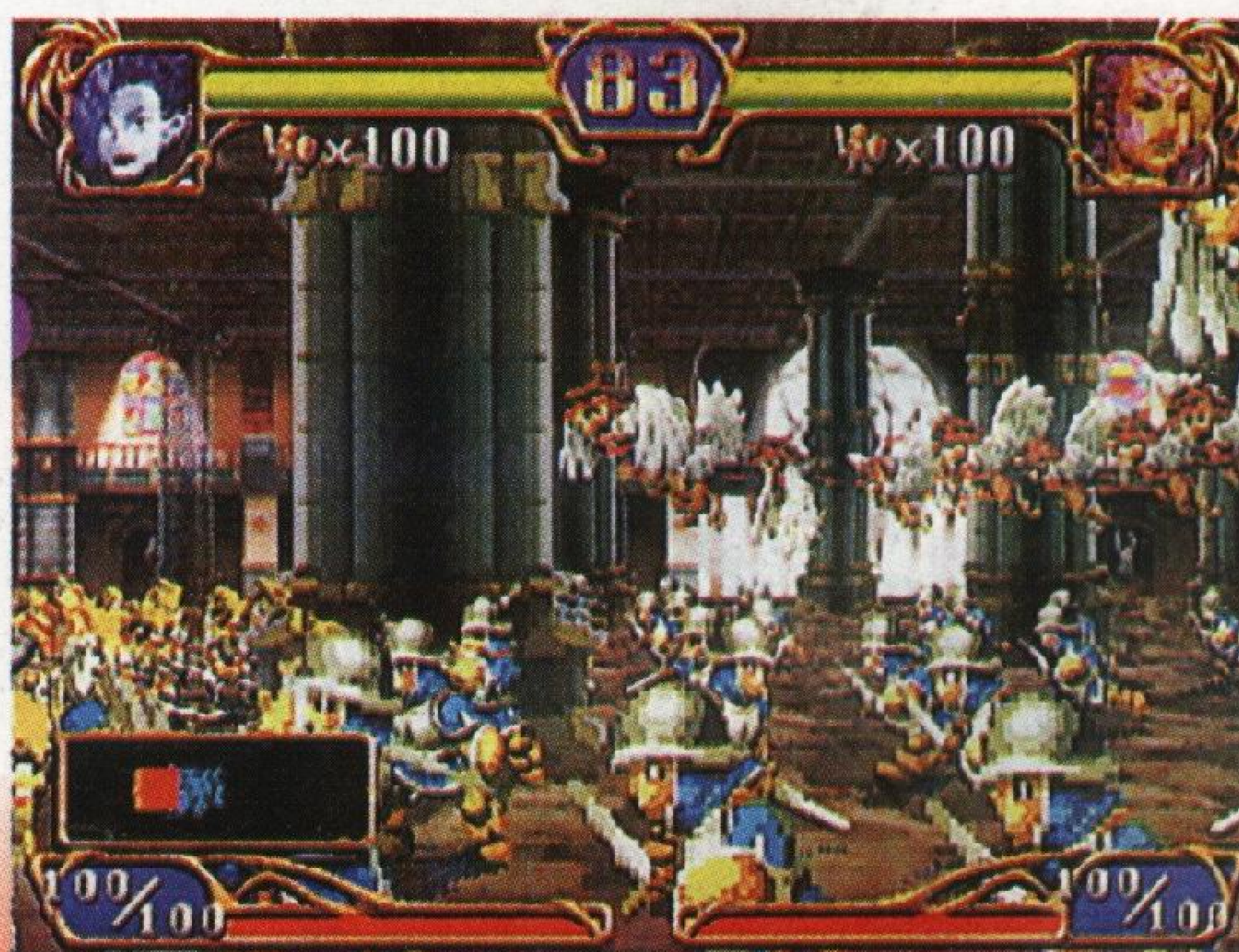


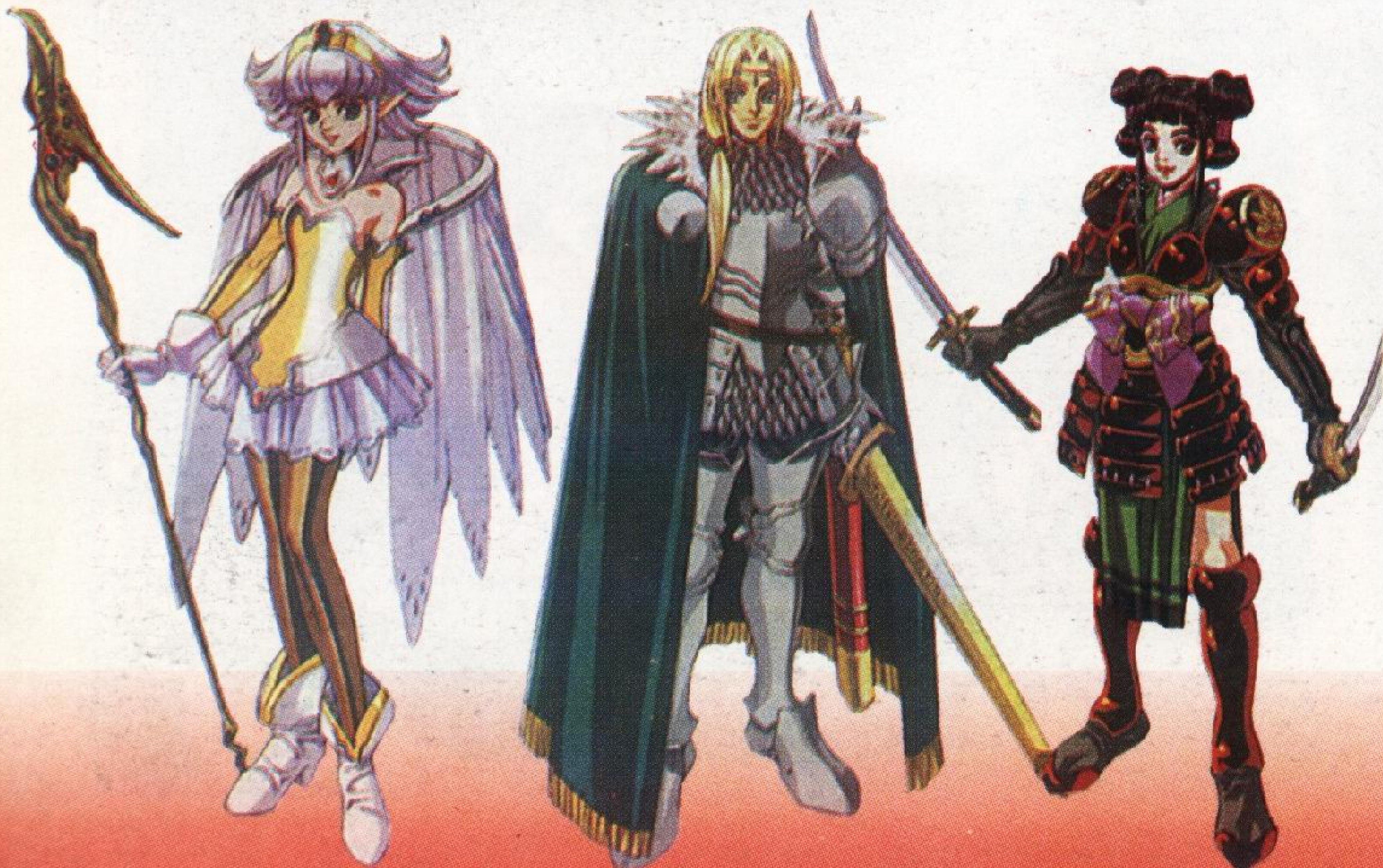
↑战斗前一般会交谈几句。

→前作共有武将技41种，本作在这方面肯定会有所突破。

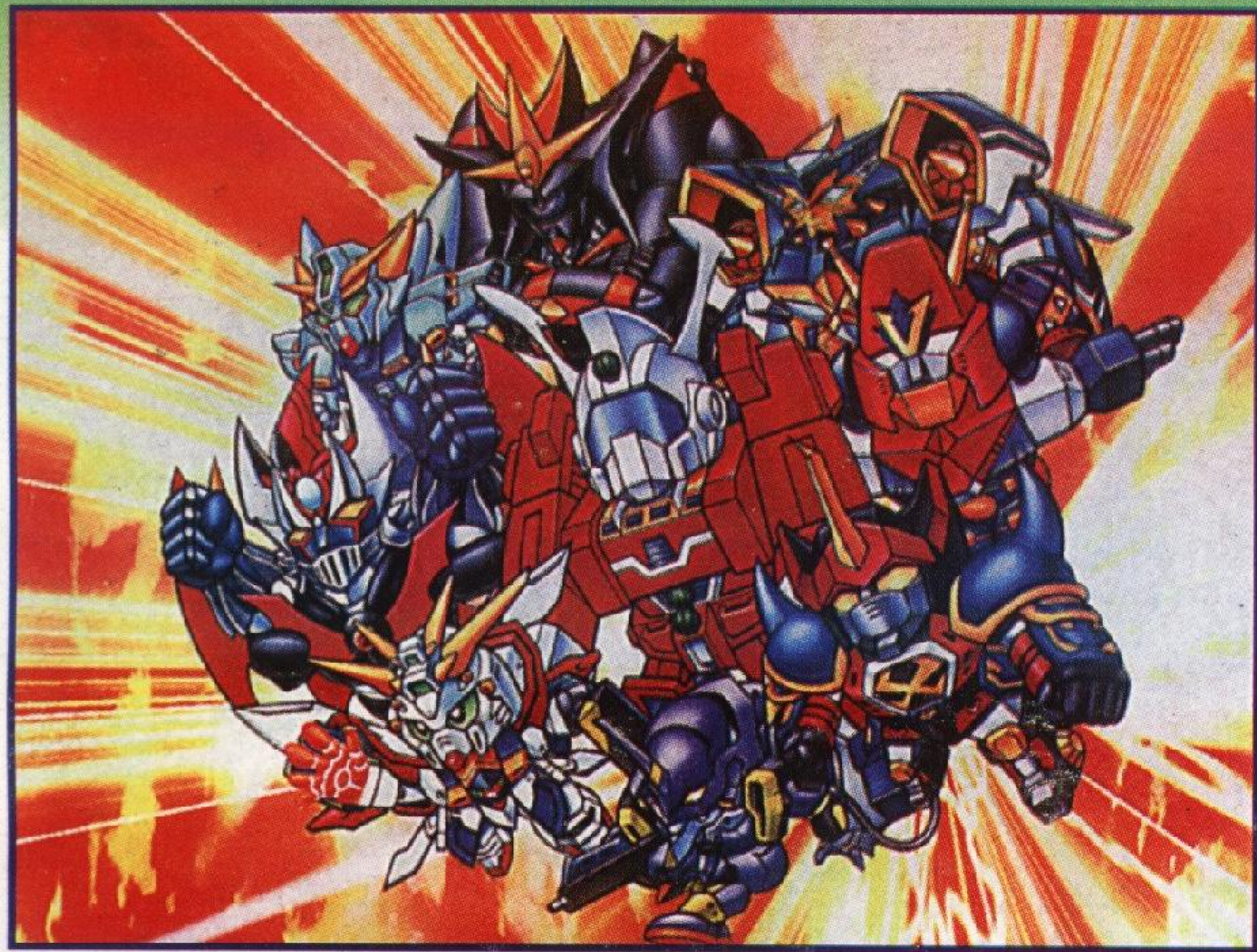


↓战斗画面中，空陆混合部队正冲向敌阵。





这三位是在本作登场的主人公。

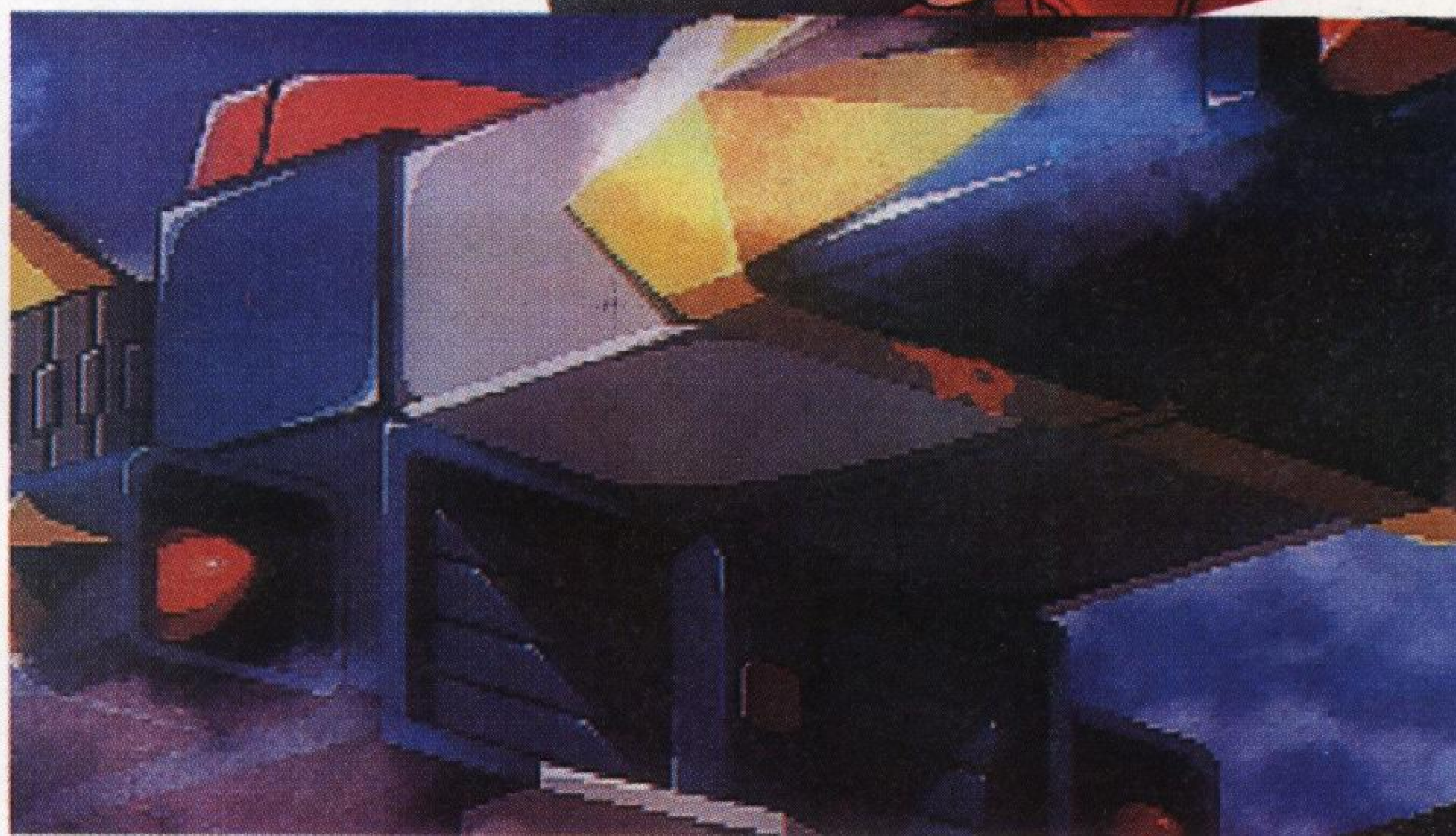


スーパーロボット大戦F完結編
超级机器人大战F
完结篇

机种：SS
类型：SLG
厂商：BANPRESTO
媒体：CD-ROM



无敌钢人大变形！



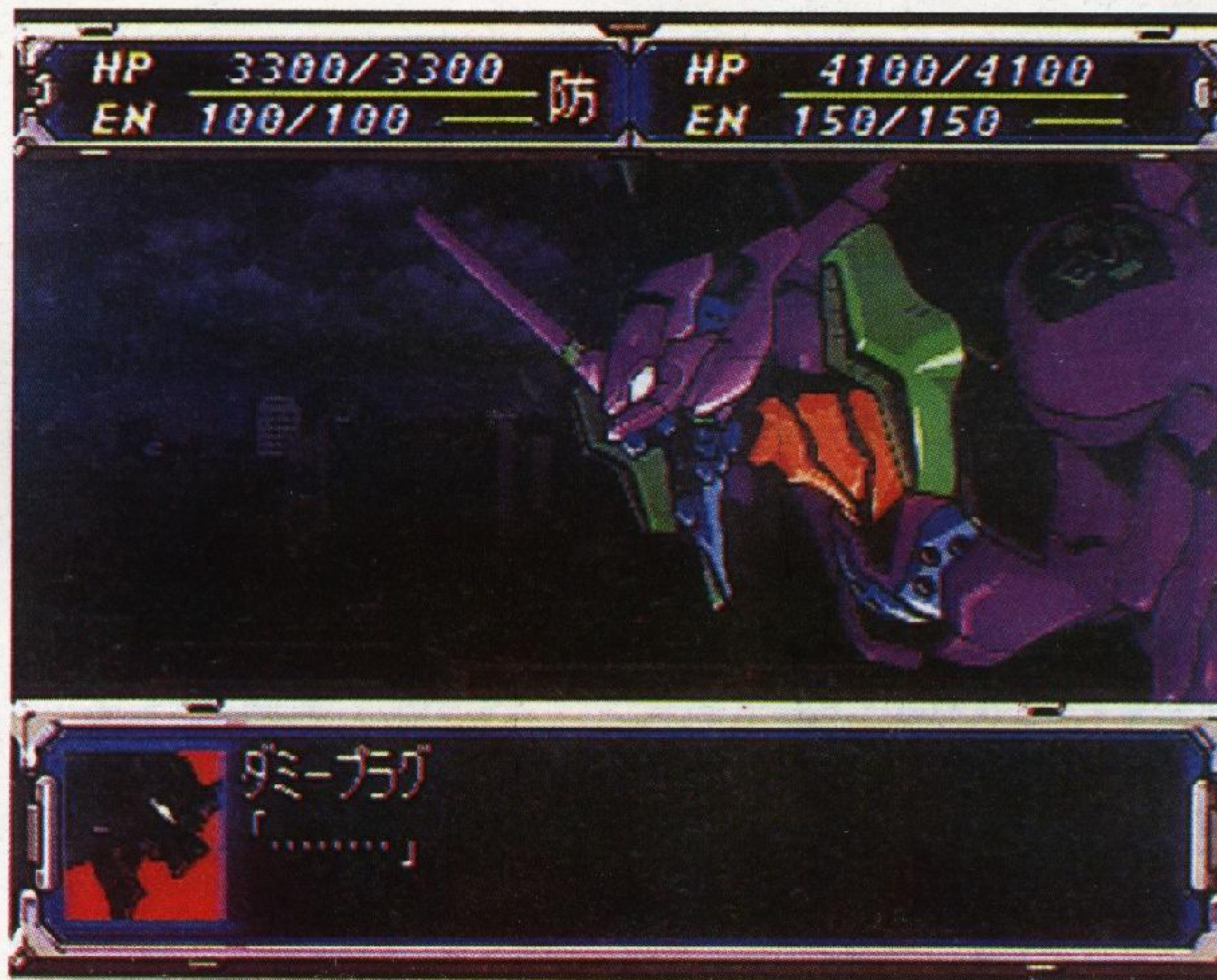


巨神伊迪安的地图武器攻击力竟高达9999！

不知有多少土星用户在翘首企盼着“完结篇”的推出，虽然厂家公布发售日为98年春，但因没有确定具体日期，所以能否如期面市实属难言。真是有些等不及了，那些超强的神秘机体究竟强到了何种程度呢？而一直未能加入的白河愁等强力仲间又何时才能“为我所用”呢？哎，BANPRESTO真会吊人胃口，这回就先让我们一起欣赏一些“完结篇”的画面来解解馋吧！



←破岚万丈的日轮之力依旧威风不减。



↑暴走的初号机将目标对准了谁呢？



↑多蒙的愤怒一击。



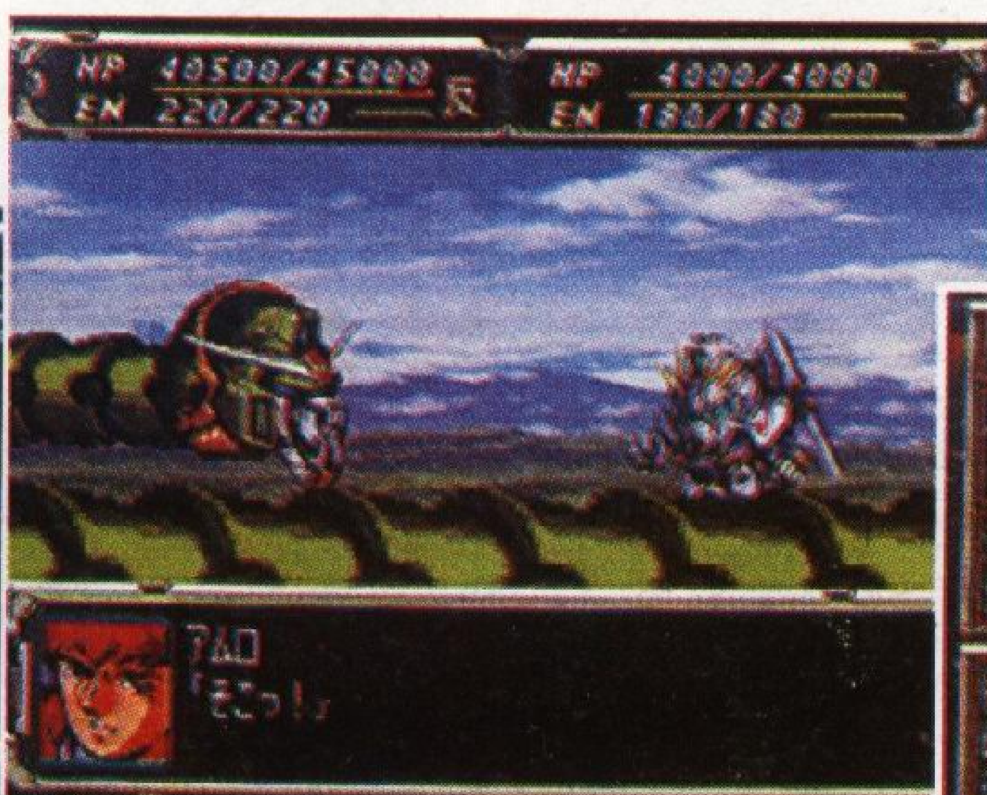
←东方不败的MASTER高达出现了。



这是在吉亚那高地展开的战斗。

↓期待已久的机体登场了。





↑阿姆罗乘上专用机体所向无敌。

↓魔装机系角色也会加入战团。







星际悍将2

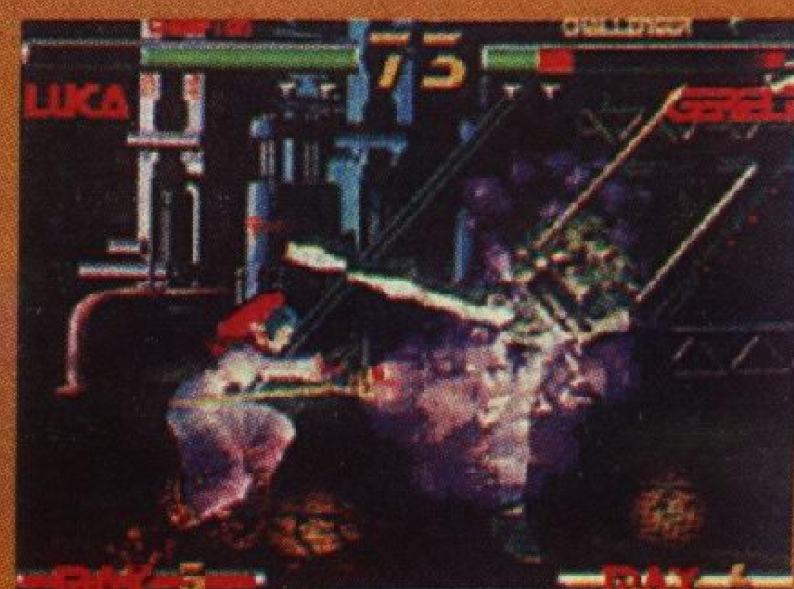
机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：CAPCOM

形象各异的宇宙人展开激战！

看来CAPCOM公司已渐渐将游戏制作的重心转移到3D方面来，前不久推出的《私立公平学园》以其个性化的人物及爽快的操作深受玩家好评，现在厂家又将把一款更加华丽、更加火爆的3D格斗游戏投向市场，这就是《星际悍将2》！



←地面出现巨大的光剑，对手白虎受到了重创。



↓新旧人物齐聚一堂，各式技巧大显神通！



能在空中飞翔的角色依然健在，它的攻击力又如何呢？



←这是人物选择画面，总共会有22位角色登场！

↓旧的人物此次也增加了新的必杀技！



新的系统令游戏更具魅力！



↑双方各施绝技，谁能占到先机呢？



↑对敌人的攻击进行反击，此时要注意把握机会。

将能量槽储满 便可使出强力必杀技！





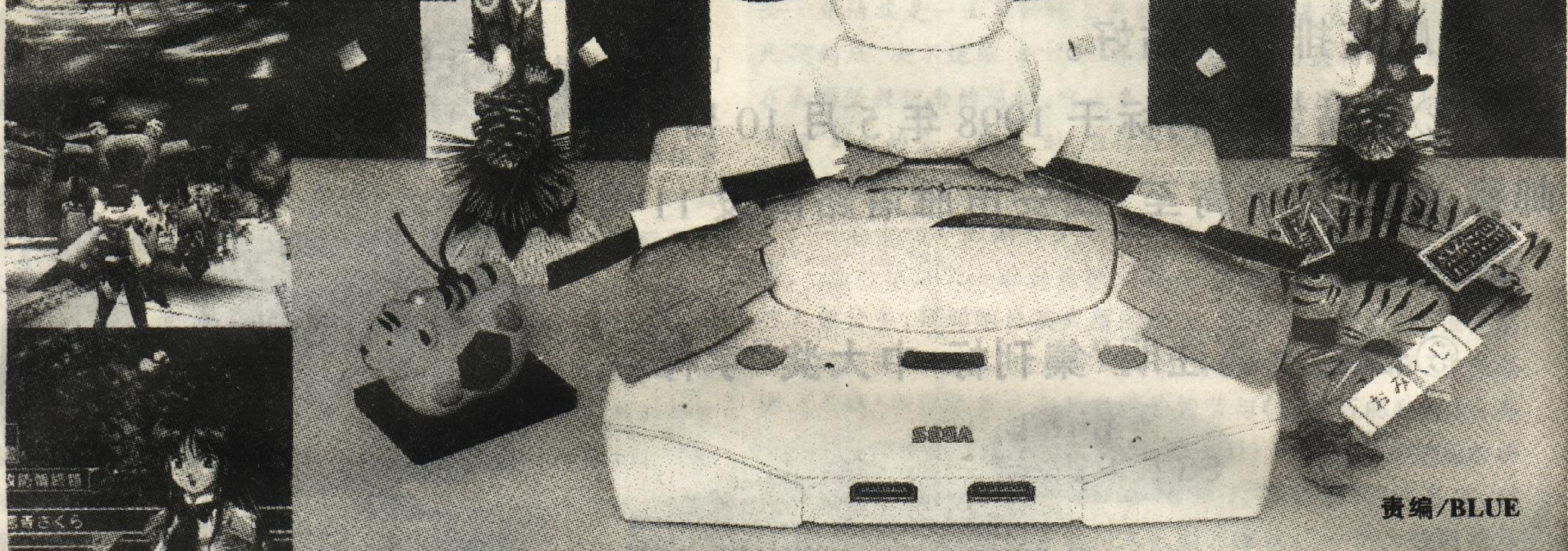
FIGHT!





TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
96年下半年合订本

THE 1998 新一年的展望



责编/BLUE

不知不觉之间，1998 年已经来到 在充满希望的一年之初，我们为大家带来了游戏业界的几位举足轻重的人物的访问，首先出场的是年初成为新闻热点的 SEGA 的 CS 开发部的部长，而后还有著名制作人、业界发言人等等的独家 98 展望，且看诸位大腕的 98 计划！

石井洋儿 SEGA CS 软件研究开发本部

SEGA CS 软件研究开发本部部长

YOJIISHII



SEGA SATURN 从发售起已经三年，销量达 500 万台。98 年是否能够有一个圆满的成绩呢？首先来听听 SEGA CS 软件研究开发本部部长石井洋儿的高见。

现在我考虑的是游戏的发展变化

土星自发售已经整整三年，我不禁有"已经过了这么长时间了"的感觉。

土星立项之初有一个五年计划。我想开始一、二年是挑战新机能，必须制作已有的类型的作品，到第三年就基本进入成熟的阶段。基于这个计划，97 年有"创造职业球会 2"、"SONIC R"等游戏，今年还会有"翼龙 AZEL"、"经营职业棒球会!"、"烈火群英"以及"樱花大战 2"等新作面市。

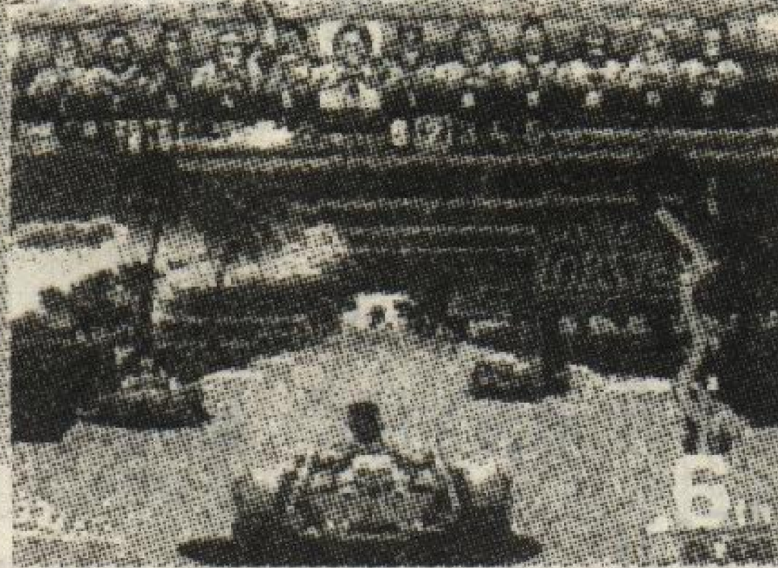
我感觉现在逐渐成型的土星游戏制作方向与自己所设想的方向是一致的，要是这个游戏制作方向出现的早些就好了。(笑)

当土星迈入四岁之时，我们将会推出一系列经典作品的土星版和人气作品的续编，并且一定会致力于开发全新的游戏以不仅保持自己的核心级玩家，而且吸引更多的新玩家。尽管多少会有败笔出现，但这没关系，要下定决心，置死地而后生。其实要是真失败了也比较麻烦……(笑)无论怎么说，因为世嘉给人的印象就是"世嘉的游戏 = 为高手而设计"，我们力求打破这一固有思维，作出一些新鲜有趣的作品来。怎样吸引新手玩土星是个很重要的问题。

我认为现在是游戏本身的形态发生变化的过渡时期，从 98 年到 2000 年，游戏会有很大的不同。玩家也在追求更新的东西而不是满足于既有的游戏类型，世嘉以玩家为本，我们将以此为出发点一如既往地制作优良的游戏。请大家拭目以待。

1998 年的关键 SOMETHING MEW

游戏的制作在 1998 年将有所变化，我们不能按照过去的固有方式去制作游戏。我们必须先于玩家之想，站在开发者的最前端去进行制作。(石井)





冈村秀树 SEGA SATURN 事业部

SEGA SATURN 事业部 部长

HIDEKI OKAMURA

去年此时冈村在接受《SEGA MAGAZINE》的采访时，虽然当时SEGA的形势不容乐观，他还是表示："97年将是土星机的历史上空前发展的一年。"正如斯言，97年末土星进入强势。那么98年土星将会有什么动作呢？我们就此采访了冈村秀树。

应该致力于表现创作者个性的开发形态

问：回顾97年，您有何感想？

答：97年的土星基本上强化了大众游戏机这一产品形象，对于土星的玩家，能够从土星得到何种程度的满足感是我最优先考虑的一点。从这一点而言，土星的夏季攻势虽然并不很令人满意，但就97年全年，我个人感觉总分应该是在70分左右。特别是在年末的商战中，"世嘉三四郎"的电视广告非常成功，软件也很热销。认识了解世嘉土星品牌的人越来越多，以及土星软件的畅销都证明土星的玩家在不断增加，这个形势非常好。

问：97年是持有世嘉土星许可证的各个厂商都有鲜明动作的一年，对此您有何感想？

答：这是很自然的，本应如此。我认为这是97年土星进入产品成熟期的一个表现。土星机销量达到500万，各个制作公司的土星佳作也源源不断，表明土星已经非常成熟。在硬件方面，象4M扩展RAM等周边设备的推出显示了土星机能扩展的多种可能性，向消费者提供了土星主机的潜在能力。

问：经过充分开发机能的97年，土星今年迎来了诞生以来的第四个年头。对土星来说，今年是怎样的一年呢？

答：我想"怎样能提供有趣的娱乐"仍是土星在98年的基本方针。我们会研究新的游戏类型和范畴。如何吸引对是否购买土星犹豫不决的消费者仍是决定今年销售形势的关键。我们将在这方面努力。

问：目前PS版的"铁拳3"已经公开了其开发画面，SS的"VR战士3"的移植工作进行的如何呢？所有的读者对这个问题很关心，请谈谈。

答：迟迟不露面就是良质的明证呀！（笑）我们为延长开发期一事向诸位玩家道歉。关于"VR战士3"，过一阵会有正式的消息宣布。因为本身是标志游戏业最高水平的街机基板MODEL3的游戏，和家用机很不相同，因此完全移植下来非常困难。而象"死亡之馆"这样的MODEL2基板的游戏移植起来就比较方便。但是世嘉致力将街机名作家庭化的基本方针不变，我不会忘掉自己所说的话，一定在近期内给大家一个满意的答复。

问：最后请谈谈关于今年的目标和展望。

答：和97年相同，我们将继续开发能够展现土星新的可能性的游戏……为此，我们的目标是为充分表现制作者个性而努力。

98年的世嘉将一如既往地努力，不会让大家失望。

MODEL 3的游戏怎样移植?!

以"VR战士3"为首，去年的"浮云赛车"、"VR足球2"以及以后的"电脑战机2"和"格斗之蛇2"等等游戏都是在MODEL 3基板上推出的，达到业界技术最高峰的基板MODEL 3几乎已经成为世嘉街机的标准。

这些名篇大作究竟会否移植到家用机上呢，以土星目前的力量而言似乎无法达到街机的水平，那么这是否意味着MODEL 3对应的几款游戏将会成为SEGA下一代家用主机的首选之作呢？玩家最关注的《VR战士3》究竟能否在家中玩到？至少目前可能性很小。









1998年的关键
新的可能性

事业部长冈村表示："基本路线不变，我想是在今年更会追求新的可能性。"另外春季将发售"樱花大战2"，二月左右还有全新大作登场。世嘉孜孜以求的新的可能性，今年终于要结出硕果了。









SEGA 第1 CS研究开发部

3个小组的工作顺利进行

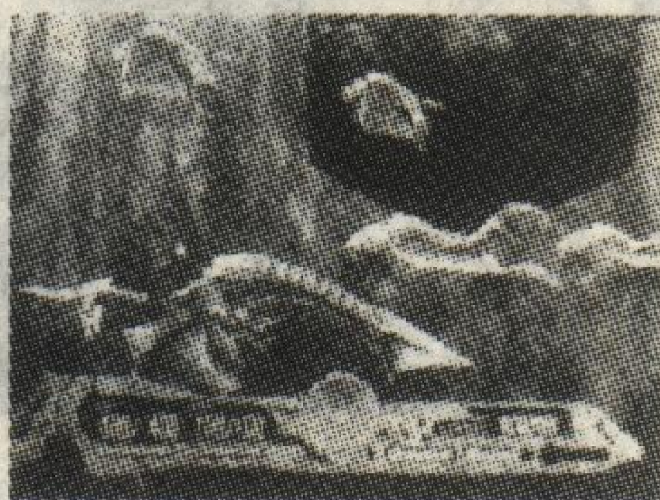
虽然有些匆忙,"翼龙 AZEL"终于在不久前制作完成。这个游戏的制作计划极其庞大,CS1研中几乎一半以上的人员都参与了制作工作。协调工作累得人够呛,好不容易终于作完了。

SS发售已经整整三年了,与MD一样,在主机发售三年后就会有充分运用硬件机能的作品上市。即便是"翼龙 AZEL",我觉得也有很多技术上的进步。98年的焦点还是"翼龙 AZEL",毕竟是CS1用两年时间全力开发的游戏,请大家一定玩玩看。今年我会同开发人员一起为制作超越"棒球会"和"足球会"的游戏而奋斗。这两个作品在今年也将增进我们的自信。

押谷真 SEGA第1 CS研究开发部部长

97年我们制作了"新世纪福音战士 第2印象"、"V GOAL'97"、"职业棒球'97"、"メークシラクル"以及"翼龙 AZEL"等多部游戏,真是拼命工作的一年(笑)。CS1大致分为3个小组,负责"EVA"组的角色设计小组;负责棒球、足球等的体育类游戏组和アンドロメダ小组。97年三个小组的状况都很好,大家会继续努力。

我自己最拿手的是体育类游戏。关于对今后的展望,我的设想是将模拟类游戏和现时类游戏结合起来。比如象"创造球会"中培养的队员如果能在"职业联赛"中上场参赛就会极大扩展体育类游戏的范畴。





1998年的关键

新挑战

关于体育类游戏,我想作出迄今没有人尝试的形态的游戏。アンドロメダ"小组也想制作些新东西。刚刚完成"翼龙 AZEL"、"棒球会",在这个阶段大家都在抓紧时间充充电,并希望所有玩者都能从游戏中得到乐趣。



大场规胜 SEGA第2 CS研究开发部

SEGA第2 CS研究开发部部长

自MD时代从事游戏开发,代表作有MD版的"超级忍",土星版的"时钟武士"、"樱花大战"、"千年帝国的兴亡"等等,非常活跃。

全力投入"樱花大战2"

去年CS2完成了"梦游美国黄金版"、"千年帝国的兴亡"和"创造球会"等游戏。

"花组对战方块"是给我印象最深的计划。这个游戏虽然只用了约两个月就作完,但是一款不错的PUZ游戏。此后会推出其街机版,因为第一次作街机版游戏,内部测试时觉得很有意思。"千年帝国的兴亡"与大战略系列有不同的操作系统,制作这样新的操作系统是我们的整个创新计划的第一步,我认为这一步是成功的。

其后的"创造球会2"正好赶在98法国世界杯预选赛激战的时候推出,很有意思,实际上是因为开发期拉长而使发售日延期,不料因祸得福(笑)。

去年6月我们发布了制作"樱花大战2"的消息。98年的焦点我想还是这个游戏。为了能在樱花盛开的季节上市,我们都放弃了正月的假期。作一般人操纵不了的动作游戏大概是发疯(笑),但是反过来,我到很想作作面向初级玩家的轻松些的游戏,但实在没有空。现在正全力投入"樱花大战2"的最后制作。

今年对于诸位玩家来说难道不是很好的一年吗?

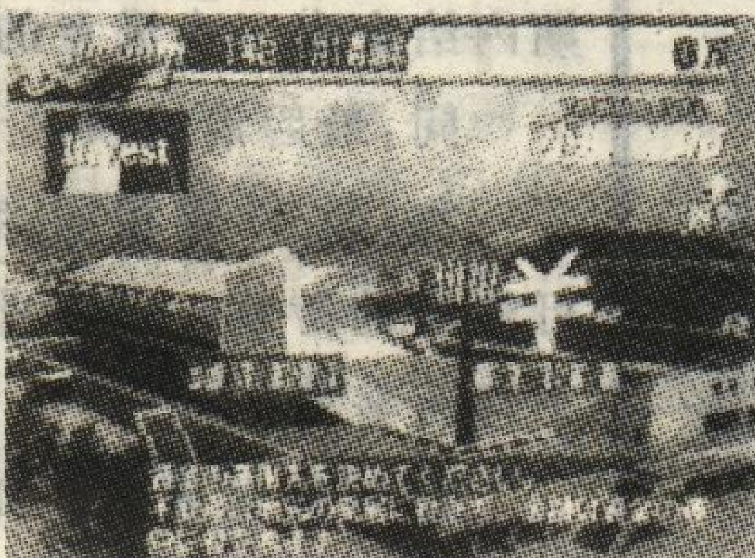
1998年的关键

大制作

在今年我们将会以"樱花大战2"等大制作令玩者感到惊喜。

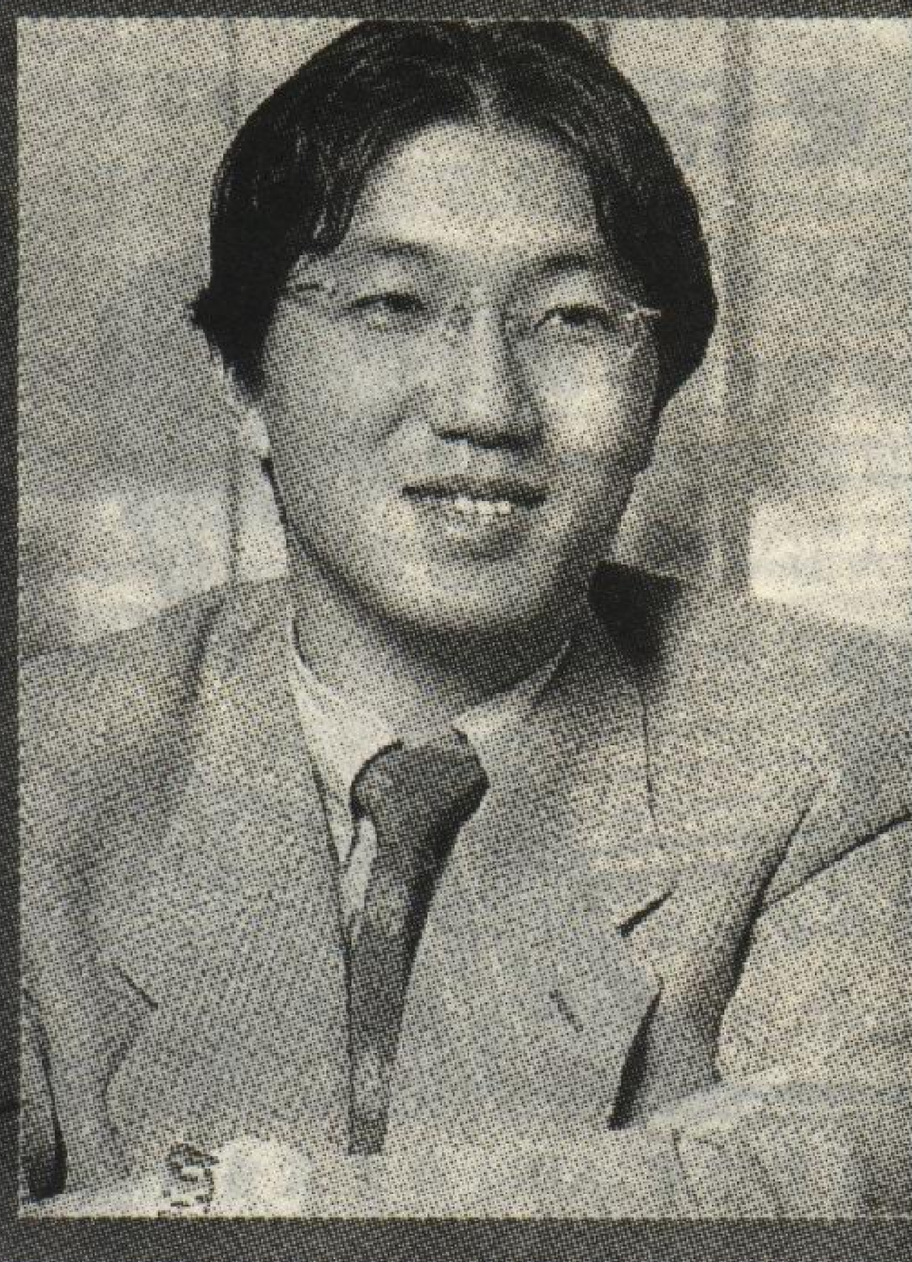


▲但愿这股"樱花旋风"能够令SS青云直上!







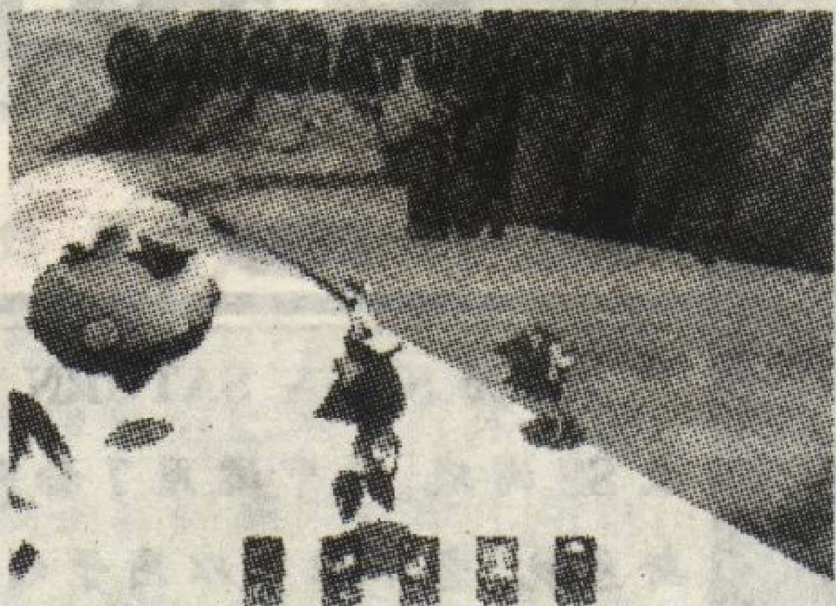


中裕司 SEGA 第3 CS研究开发部

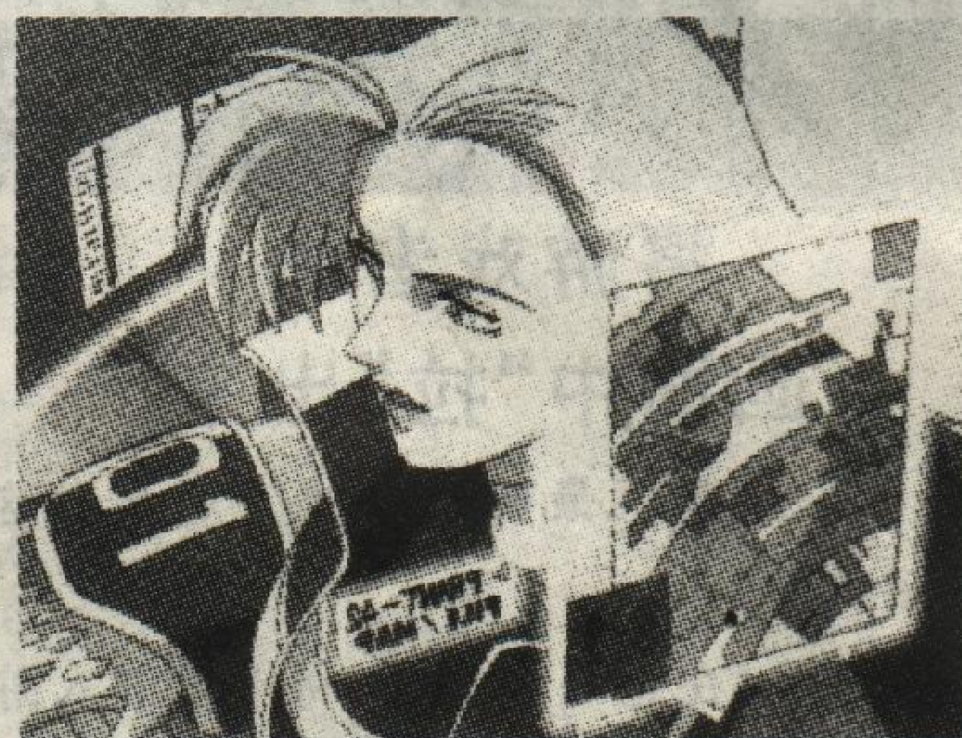
SEGA 第3 CS研究开发部部长

到今年四月，中裕司从业时间就到十四年了。他即便在SEGA也称得上老手。今年他还将参与制作。其SONIC小组正在扩编。

为全世界各年龄层的消费者而制作游戏



"PROJECT SONIC"从去年开始至今已历经一年，比预计的时间长。在98年，它将成为全公司的计划，继续在多个层面上开展。去年公布的"烈火群英"本来应在97年开始发售，刚作好就让人很想玩的游戏渐渐要完成了(笑)。这与经过3年的时间，开发人员已经可以很熟练地掌握土星的技术有关。最近SONIC小组大大扩编。我开始时没有参与"烈火群英"的项目制作，我从领导的立场来看，制作一个软件所需的时间实在太长了。现在扩编之后情况就好多了。SONIC小组已经可以一年制作一个游戏，而且今年还会有一部新作出炉。SONIC小组常被人问及"是否在作SONIC新版?"或"是否为NIGHTS作续编?"，因此我们制作了"烈火群英"这样出人意料的游戏(笑)。"SONIC"和"NIGHTS"的续编还是想作，组员们也有此意，因此不排除有这种可能性。今年我们想作些新东西，以全世界各年龄层玩家为目标，努力作出与老游戏公司相衬的优质游戏。



1998年的关键
新创造

怎样算新创造我也不清楚，现在正学习关于交流的知识。我希望制作让所有人都感觉有趣的游戏，我想这个希望在明年或后年如果能实现就太好了。



牧野幸之 DIGITAL MEDIA 制作部

DIGITAL MEDIA(简称DM)制作部部长

负责SEGA CS开发部门的音乐小组DIGITAL MEDIA制作部负责游戏各种声音，以及录音及影像方面的制作。今年DM部门很受业界及玩家瞩目。

DM部在今年要制作新东西

我们部门并不只针对已由企画转入项目阶段的游戏，而是与各个小组一同参与游戏的制作，换句话说就是要参与所有本公司的游戏。去年我们确定了这种立场，到现在这种工作姿态的改变已经一年了。这一年也是我们为向DM部转变而做基础准备工作的一年。这其中最大的一件事我想是去年的"DAYTONA USA CIRCUIT EDTION"。因为那之前的"NIGHTS"等游戏的声音都是在国外制作的。而"DAYTONA"中起用了艺术家ENIC MAITIN，我感觉这与一味追求国外风格的声音制作完全不同，更贴近本国玩家的口味，这只是一个尝试，我想将来很可能是这样一个模式——几名艺术家不单纯是为游戏配音，而是与其它制作人员一同制作游戏。由SEGA内部和外部的制作人员共同制作一个游戏。最近的游戏中音乐比较好的比如"翼龙AZEL"，是用管弦乐。以及声乐相结合制作的，感觉很好。"SONIC R"中SEGA OFF EVROPA小组制作的音效也非常不错。希望大家一定听听。去年的"新世纪卡片博物馆"和"樱花大战蒸气RADIO SHOW"其实都是我们制作的。今年还将继续向这个方面努力。



1998年的关键
NOT SEGA BUT SEGA

我们心中是"SEGA"的感觉非常强烈。这就使我们必须要努力工作以维持发展SEGA给游戏迷的良好印象。我们虽然不能代表SEGA，但是我们的作品会影响SEGA，正所谓NO SEGA，BUT SEGA(笑)。今年将会把DM组成DM部，以更加吸引玩家为目标努力工作。

TOPICS THE 1998

从游戏世界中给你打个电话……!?

渡边浩弐
(株)GTV代表取締役
×
福井将裕
(株)ADM ゼネラルマネージャー

从今年春天正式筹备的TDC系统会给98年的游戏业界带来什么样的冲击呢?

作为SEGA SATURN的许可制作商,ADM预定发售两款SS游戏。其中运用了称为TDC系统的具有划时代意义的新系统,它不但可以用于电视游戏,更拥有多样的用途,业界对其很感兴趣,为了探求TDC系统的多种可能性,我们特别访问了精通新型媒体技术的渡边浩二和TDC的开发负责人福井将裕。

将游戏者由画面中"拉"出来

渡边:请问最初是怎样决定开发这个系统的。

福井:在企画会议上,将电话引入游戏的意见呼声很高。经过调研,我们发现没有现成可以利用的系统,从而决定自行开发。

现在我们正和NTT(日本电话电报)共同实验这一系统,近期内可以投入实用。同时两个首次采用此系统的游戏"シンクロニシティ"和"ルーインス"也在开发中。这个系统尚有多种利用形态,希望得到广泛的了解。

渡边:TDC与游戏是如何结合在一起的呢?

福井:以上谈及的两个游戏是冒险类游戏。运用这个系统,可以利用电话将玩家从画面中"拉"出来。在游戏进行时可以用电话同其它玩家实时对话,在外出时可以通过BP机传送情报,而玩家可以在游戏中以这种情报反应的进度继续游戏。

渡边:这么说,游戏机必须与网络相联结了?

福井:游戏机在线或不在线的情况都已考虑到了。比如通过SS的MDOEM,可以将游戏进行状况通知别人,只要适时地打个电话过去就行了。如果没有MODEM,也可以给游戏中的连接点打电话而将信息输入其中。这时就需要TDC的信息分配系统了。

渡边:通过TDC不但能够接受信息,还能作出回应。这么说ZAPPING MEDIA(可控制接收媒体),比如说杂志中的小说和CD中的音轨和电话间的联系有被TDC架设起来的可能性。

福井:这一点在BP机和FAX上也可能作到。

渡边:电话还是个好东西。由于电话公司长期垄断通信的原因,开发利用电话线传输多种信息媒体的建议被长期搁置。例如即使是转送电话和BP机等等也不需很高的技术,从很久以前就可以投入应用。最近常有耳闻的网络不用通过ISDN而利用模拟回线就可以实现了。特别是当游戏制作者考虑游戏的最终发展方向时,这个问题大概会一下暴露出来。

福井:TDC目前正是推出的好时机。这样的系统2、3年前是过于超前的,真要那时开发TDC不知现在会怎样,这是NTT对我们说的(笑)。

渡边:在80年代是无法设想90年代的样子的。那些在画中的未来都市和空中飞行的汽车之类还没有实现。但同样不可思议的,现在连高中生都有移动电话。

福井:我在开发这个系统时也曾和某大学的教授谈起过这个现象。那位教授在十几年前就考虑过携带式的移动通信系统,而且对于其用途作过很多研究,但他没想到象现在高中女学生的这种用法。还是消费市场比较恐怖(笑)。

渡边:现在是不可能由需求来计算市场容量的时代,经常是原本没有市场的产品突然形成了庞大的产业。现在最流行的还是电话,并非是因为通过电话交谈来获取信息,而是因为可以和朋友联系而消除寂寞。"PRINT CLUB"的卖点也在于"交换"各自拍的相片可以成为和朋友会面的机会。使用TDC作出有十足游戏感的内容,游戏者们就会突然被网络紧密联系在一起。"口袋妖怪"的硬、软件花10000日元就可以买到,带着游戏机和朋友一起玩时就将两人联系起来。这种"交换"使人预感到数字式媒体的时代即将来临。

(电话)作为媒体很古老而谈话的感觉很真实

福井:网络社会是什么样子呢?当然技术会很先进,这一点也有很多人议论。这个社会中高性能的PC机将通过INTERNET联系起来,但实际上大家早已经以电话线路构成了网络,只是从其中传到PC中的信息你

无法任意选取接收。最能够满足个人要求的是身边最近的网络，但身边的网络常被人忽略，就象身边司空见惯的电话，如果作为网络接入点也会很有趣。

渡边：游戏店老板对于游戏画面与电话公司老板对付网络的态度是一样的，两者都对如何将信息数字化等的问题无动于衷，因为拥有垄断权，电话公司总可以得到超额利润。

福井：我最初设想是可以让人在追求游戏更高的娱乐性时不必花钱更新硬件。因此想到了电话。在BP机也已普及的现在，我这是一种逆向思维。

渡边：实际上电话是日本最为普及的网络终端接口。PS和GB的普及率根本无法与其相提并论。

福井：家庭电话目前有近7000万台，移动电话和PHS也有约3500万台，合起来约有一亿部，几乎是人手一部。

渡边：如果用电话进行游戏的话，当服务方已准备好多种游戏的结构，终端方的CPU就不需要了。我是看到高中女学生用电话的那个劲头想到的这一点。

福井：确实如此。使用各自终端的机能的话大家就可能无法做到相同的事情。TDC可以将各终端的机能由“全部使用”到只传送声音之间调节。最近，PHS电话的解约率越来越高，PHS业者陷于困境，因此对这一系统异常关心。

渡边：以电话作媒介已经很久了，通过它交谈感觉很真实。游戏中的画面也渐渐发展到图像非常逼真的程度，但是还不能完全模拟现实。因此为将现实与游戏相联系，使游戏中的现实更加有趣是一个很有意思的基础工作。特别是在日本这样对游戏产业追求高娱乐倍加关注的国家里，首先在游戏方面冒险尝试一下是比较好的。

在电话的另一端是只为你创造的偶像

福井：在各人都送来不同信息的情况下，我想可以制作出令人更深入思考的游戏来。

渡边：成为热门游戏的秘密之一就是此游戏可以带给你它只同你说话的错觉。主要的媒体都在这一点上下了很大力气。因为每个人都不得不接受同样的CD、印刷物等，大家想想拥有只有自己有的东西。“宠物蛋”和“PRINT CLUB”的魅力正在于此，二者都使人感到“这是我一个人的东西”。这也是游戏有趣的地方。如GB版最新的“勇者斗恶龙”，一百万个玩家就有一百万种玩法，达到同样的级别而培育的方法确各不相同，与旧的单线模式完全不同。这些带有现实世界因素的游戏都很受欢迎。游戏机要是有能更详细地输入个人资料的设备就好了的想法是很有意思的，比如通过一堆孩子气的对话结束游戏后，自己喜爱的虚拟偶像就会诞生在电话另一端。

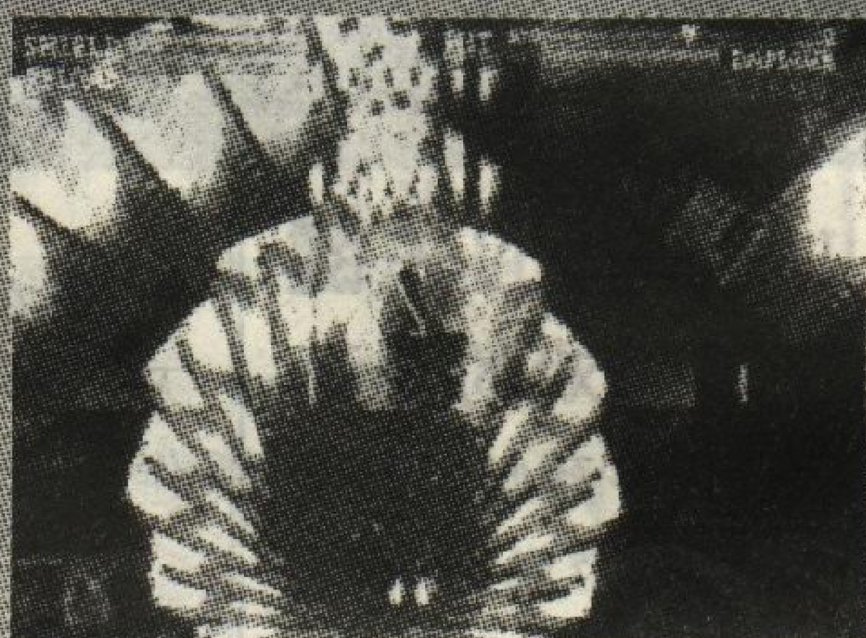




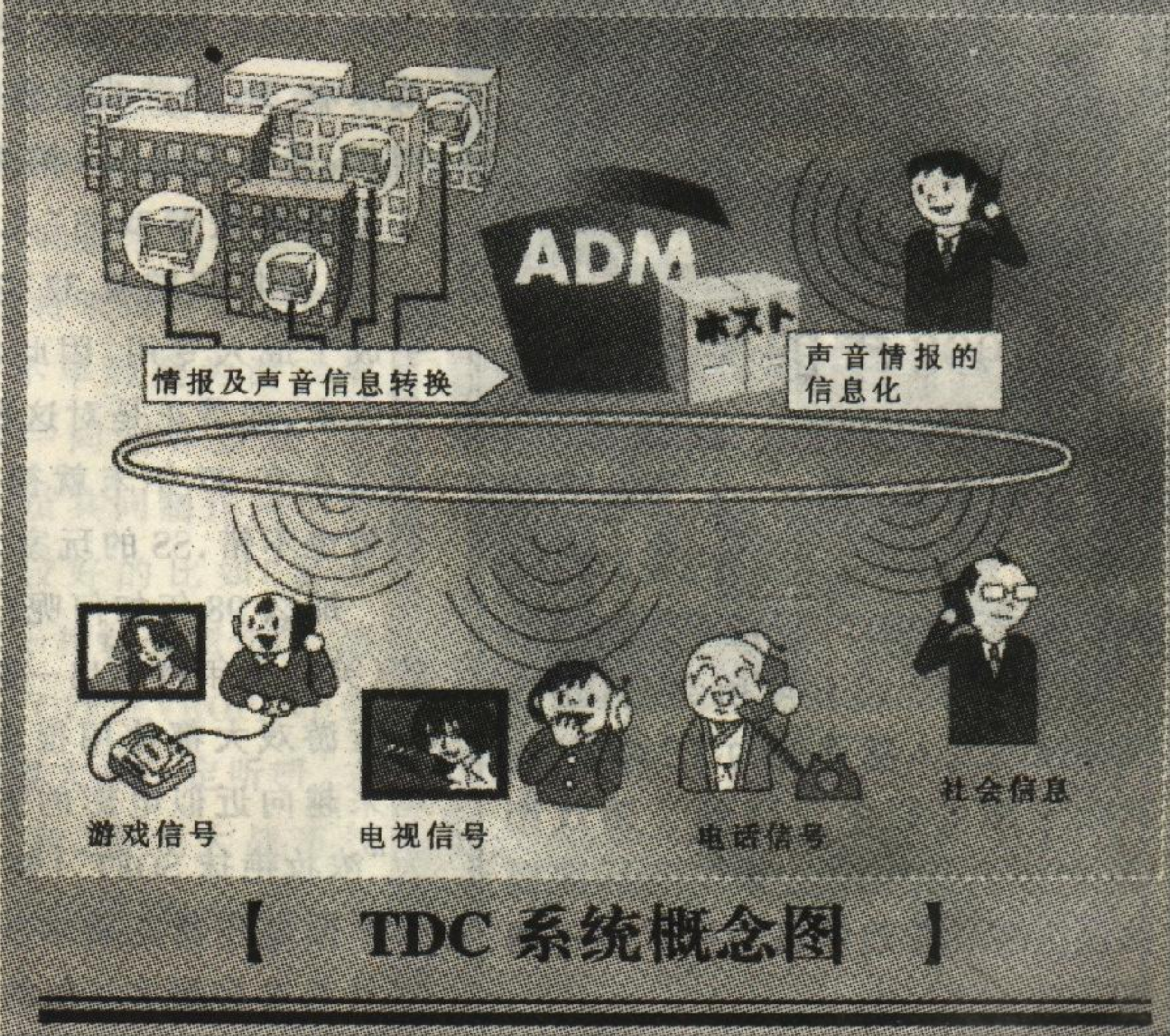
TDC TELEPHONE DIRECT CALL（电话直接呼叫）

TDC是ADM在98年预定发售的冒险游戏中设置的一个新系统。它可以通过电话而营造一个虚拟世界。用电话（包括移动电话和PHS）可以在任意时间将信息传送给任意的对方。这种划时代的系统ADM与NTT和三菱商事合作，已进入实用化的准备阶段。

这种系统的特征是可以收、发从文本、图像到声音形式的各种信息。不但可以将通过电话直接接受的话语记录下来，而且还能将PC输入的信息转变为声音信号而记录。信息使用者在想获取信息时，先要选择要何种方式的信息，就可以从网络中心获得储存在那里的信息。不但可以用电话获得语音信息，而且还可以灵活运用FAX或BP机来获得信息而不同添置特殊的终端设备。而且因为是双方向交互式的系统，对信息的反应也可以以声音方式记录下来，从而可以作为游戏和调查的工具。



其实际利用方法不只限于以声音方式发送接收信息。比如当电视节目中的偶像表演了几分钟后，通过移动电话输入“有意思吗”的信息并发给FAN CLUB，那么FAN CLUB就会将这条信息通过TDC发给所有会员。而且可以根据各地播出时间和会员年龄的不同分别发送。或者，可以让孤独的老人通过TDC互相交流，因为交流的内容适合各自不同的身体状态和情况，可以舒解老年人的孤独感。对于新闻、股价和赛马情报等等，可以在想收听时设定自己认为必要的内容。当然最让人关心的是TDC在电子游戏方面的应用。首先TDC功能使玩家可以登场的虚拟主角那里直接得到信息，感觉更为真实。TDC系统已经决定于2月4日～6日在千叶的幕张会场举行的“NET&COM'98”展览会上作为NTT的邀请厂商而特别出展，届时将展出与NTT开发的V系统结合而产生的V+TDC SYSTEM。



【 TDC系统概念图 】



福岛康博 ENIX株式会社

ENIX株式会社社长

在"安定期"中才要冒险

"勇者斗恶龙"系列使其威名远扬。97年加入SS的第一弹"七风岛物语"于11月发售,今后将和SEGA合作开发"WORLD SOUER RPG"等大作。

1998年的关键
决定游戏的企画

软件商必须作出新类型的游戏,98年主机还是在"安定期"中,只能依靠现有主机作新的"企画"。这样才能顺利发展。软件本身对主机的销售很重要,我们正面临新挑战。

97年对游戏界而言是顺利的一年。硬件销售比较平稳地增长。好游戏热卖,差游戏卖不动。而且一些新型"企画"的游戏也纷纷登场。如显示出超人一等的图形水平的"FF Ⅶ",确立育成模拟这一游戏类型的"达比赛马",提供与朋友交流功能的"口袋妖怪"等皆属此类,都是百万级的大作。现在有些象红白机时代的"安定期"。但去年百万级大作并不多,发售50万张以上级的中等热门作品到不少,这也不错。

我们认为98年将不是"游戏业界顺利发展的年头",换而言之98年不是"安定期"。从银行无法得到融资,使多数中小软件厂商的经营危机进一步深化。我想游戏业界的优胜劣汰的机制是健全的。娱乐界中只有有实力的公司才能将作品商品化,这是个常识。但目前游戏业界的大门打开的太大,只要说自己喜欢游戏,谁的作品都可以商品化。这些作品与大作的差距越来越大而毫无办法。ENIX在很多领域都很活跃,愿意帮助有制作才能的人制出优良的游戏,98年将扩充17小组,继续97年的攻势。

最近有关于新硬件的话题不断,比如GB的"口袋妖怪"那样爆发性的热门游戏确然会带动相应主机的销售,因为处于这个时代中,对全新类型的游戏的需求很强,比如RPG游戏如果准确反映了市场需求一定会热销。游戏只稍加改变是不行的,游戏软件商也必须提供全新类型的作品。

我想今年的销量百万级作品主要应是去年全新类型"企画"的大作的续编。我本人很期望这些续编的面市。今年早早发售的游戏中以"生化危机Ⅱ"和GB的"勇者斗恶龙"及"口袋妖怪"最为引人注目,它们肯定是百万级的热门游戏,会取得相当可观的成绩。

我们SOFT HOUSE的全体成员必须作出令大家乐在其中的游戏。也想更贴近玩家,希望听到大家对游戏率直的意见,挑毛病的也可以。这样才能保持SOFT HOUSE的活力,进行开发工作。



高田秀雄 HUDSON株式会社

HUDSON企画宣传担当

希望提供并非说教的新娱乐

在97年中有"桃太郎道中记"等作品面市,与SEGA联合制作的"病毒"也令业界和玩者十分注目。1998年1月15日该公司发售了"金田一少年的事件簿"。

1998年的关键
GAME USER的逆袭

游戏业界认为初级玩家很是令人困惑,感觉无法将其归入游戏玩家行列。但是今年,那些不为游戏的上市季节和流行程度所动,真正喜欢游戏的大人孩子们为了"真正"的游戏乐趣而似乎又回到了游戏市场。所以为这一部份真正的玩家提供真正的好游戏是各制作厂商不得不认真考虑的事。

感觉"FF Ⅶ"的发售已经是2年前的事了。97年意外地发生了许多事情,主机销售大战中胜者只有PS一家。而从年末商战来看,PS用游戏销售与其主机销售相应增长。另一方面,GB销量增长,这在某种意义上是喜爱游戏的"儿童逆袭"开始的信号。这两年间随着32位主机流行,游戏几乎成了成人专用。因此面向成人的游戏出得太多,逆袭正是对这种情况的一个回击。其苗头在97年末就初见端倪。SS在年末形势也不错,SS的玩家大都是游戏迷。

那么98年如何呢?我们肯定不会辛苦的(笑)。今年将推出一款重视本质的游戏。最近游戏大都使用很多POLYGON和CG,越来越向近似电影的方向发展。我们称之为"浓妆艳抹SOFT"(笑)。好莱坞电影制作是根据制作费花费多少而竞争的,游戏也有只考虑容量和CG的倾向。但是玩家花五、六千日元并不是为了看电影的。去年SS的"桃太郎道中记"很热销,发售3个月到现在还势头不减。其中确实也使用了CG,但是这种游戏本身很有趣。它以大家喜欢为思路,并不只对象我们这样的人有吸引力。N64的"炎の挑战电流イライラ棒"玩家反应也不错,并不是受电视节目的影响,而是本身质量很高。

HUDSON的特征是我们适应比较宽年龄层玩家的游戏。象"炸弹人"和"桃铁"系列等不只是热闹一阵而是为大家提供新的游戏切入点。回归游戏的基本点,追求本质的趣味。

游戏平台不断在进步,比如N64将推出DD,这就为充分运用新机能制作新游戏提供了可能性。如果SS的下一代主机面市,虽然不知道确切日期,我们也一定会考虑推出对应的产品。



北上一三 KONAMI 株式会社

KONAMI CS SOFT 事业本部长

曾制作过许多优秀的游戏，将于1998年内在SS上推出“幻想水浒传”和“恶魔城X”。

1998年的关键
表面平稳的98年

对我们来说困难的问题是“为下一步作些什么。”虽然下一步指2000年后的，但在98年如何组成开发队伍，确定何种企画付诸实施的战略在一、两年后就会渐渐显出效果，如会最初的决定有失误就会产生很大的错误。也就是说游戏业界表面上很平稳，但在消费者看不到的内部，游戏制作厂商都面临严峻的选择。

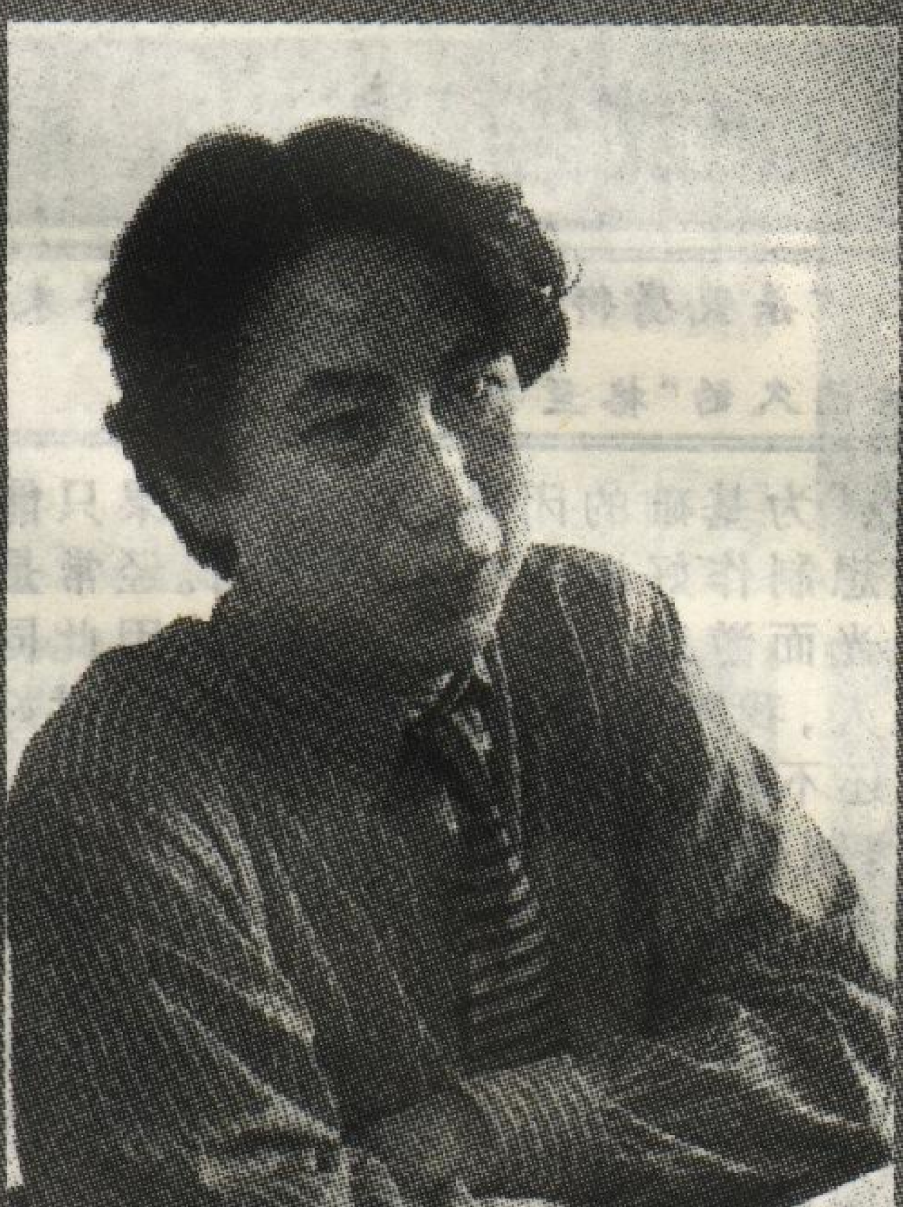
在“平稳”的成熟期中开发者正在考虑下一步

当游戏市场在成长期时，一个游戏最少也能卖出2、3十万张，但市场进入饱和期后卖不动的软件就会彻底失败。这种情况在8位机和16位机的成熟期中就已经产生过。在97年，PS也有很多游戏卖不到2、3万张，估计98年这种情况会更明显。游戏还会大量上市，但是谁都不知道消费者会买什么软件。然而名作的续编还是可以让人放心，因此百万销量的游戏也会有很多。

除了这种游戏销量极度两极化之外，还会有一个特点，就是准市场，明确抓住人们的各种兴趣爱好的伯青哥、麻将、将棋及钓鱼类的游戏——所谓的“老爷子游戏”虽然数量不多，但会很畅销。

市场的倾向就是如此。因为一个认真制作的游戏要花上一年半到两年时间，因此今年将发售的大作最迟也在97年的前半年就已经开始制作了。无论是街机还是家用机的游戏在今年的运作与去年不会有什么不同。我想便携机至今有所突破，街机也会带来额外的利润。比如N64和GB可以连接之后，PS和SS也可能会同时使用记忆卡和游戏盘，这将会使有趣的游戏产生。更进一步的是各主机推出后次世代主机的动向，对应这新主机的具有划时代效果的游戏最早也要在98年末才可能出现。因此今年对消费者而言不会有大的震动，是大家可以继续满足于游戏中的“平稳”的一年。消费者中的核心玩家对新东西倍加关注也是98年的一个特点，而对于一般玩家已经普及的产品就已经能满足他们了。

我们认为要将体育类游戏系列提高到主打作品的地位，当然同时也要制作象“燃烧战车”这样具有代表性的游戏，这是去年制定的战略。对SS的玩家我们暂时还不能立刻提供好游戏，但到春季时大家就可以对我们的SS游戏评论一番了。最后，如果后次世代主机出现的话希望会给大家带来更多的乐趣。



浅沼诚 BANDAI 株式会社

BANDAI 开发部总制作人

97年以“口袋妖怪”风靡一时，与SEGA的“闪电婚姻”更令其大名远扬。

1998年的关键
挑战

“宠物蛋”与其它游戏不同，需要下很多功夫才能玩。玩家的这种反应一般被制作人认为很麻烦，但反过来，我们的负责人却认为这是一种新尝试的必然结果。今年我们还会以这种精神工作，制作极具吸引力的原创性的有趣游戏。我想可能会在何时于SS上首先登场。

一心致力于开发新的原创游戏

97年BANDAI全力投入了“宠物蛋”，电视游戏的市场状况愈发严峻，SS和PS都已经三岁，很多制作商纷纷加入其阵营，作品数量也越来越多。这其中，如果是使用以前由硬件商提供的基本系统制作的游戏就和现有技术差距很大。现在很明确的一点就是公司的开发能力要比销售能力和宣传能力更能影响游戏的销量，这种倾向从我们水平较高的游戏，如SS的“机动战士高达外传”和PS的“Z高达”就可以证明我们不会作平庸的游戏。

98年我们以20岁左右的玩家为主要目标，但也希望能吸引低年龄层消费者。我们想提供可以让大人及小孩子都喜爱的娱乐软件。以3岁到5岁的孩子为目标的游戏虽有面市但销量不佳。因此我们希望本月底完成的“在土星上发现宠物蛋PACK”可以得到好的反响。我希望这个游戏可以把低年龄层和女性消费者吸引到土星上来，从而增加土星的玩家数量。考虑到“宠物蛋”在全世界累计销量已高达3000万个以上，这个影响还应是很大的，在土星上发售也应引起一定的反响。

便携机当然不可能与街机直接相联，今后育成游戏一定要在移植方面下功夫。认真制作的游戏就能得到消费者的热烈反应，作不出好游戏就卖不动，这是游戏业界的一个优点。今年春季预计发售的“吉伦的野望”中可以看出一种新的RPG游戏的形式，以“高达”为题的游戏会包括动作、RPG、模拟等一系列类型。“吉伦的野望”是一款在RPG基础上加以变化，使其更有意思的新形RPG游戏。今年的关键是原创游戏，次世代已历三年，可挖掘的题材已经很有限。如果后次世代机面市的话，对制作者一方是一个很大的新挑战。玩家期待着划时代的游戏，希望我们可以奉献给大家带来前所未有乐趣的作品。



多部田俊雄 NEC 株式会社

NEC 开发制作人

不仅在PC上十分著名，而且也为SS制作了许多出色的游戏。

1998 年的关键
没有大变化的一年

没有变化并不意味着停滞不前，而只是证明“现状还不坏”。频繁变换游戏内容会走弯路。比如迪斯尼乐园只会每次加入些新东西，不会整个变样，每隔几年才建成一个大的主题公园。这种作法对游戏业同样适用，消费者对某种产品的稳定性放心才会购买。

我认为97年各硬件厂商因为销售节节增长而觉得“只要这样做下去就行了”，结果增长势头暂缓。业界普遍认为“这是不是游戏产业不景气造成的”。实际上任何发展都有一个限度，以日本的人口来考虑，只盯着日本市场是不行的。当本地市场已进入饱和状态时，形势肯定不容乐观。

现在PS本土累计销量已突破1000万台，大约每个家庭都有一台。最初人们都是与主机一起购买软件，选择软件的标准是主机。此后，随着游戏数量增加，优良的软件本身会很畅销。因此说业界的状况并非不景气，而是处于安定期。虽然有玩家放弃电视游戏的情况发生，但这只是暂时的过渡现象，大家对此着急也没有用。电视游戏已经发展到较高的阶段。作为标准家庭娱乐游戏机的还是32位主机，并非迷你四轮驱动模型或掌上机。这个思想在近两年间已经普遍在国民中扎根。因此消费者也会放心购买次世代主机用的软件。

我公司在97年取得了好成绩。4月的“FAST WINDOW”及其后的“同级生2”和“卒业S”都广受好评，而且“センチ”也顺利地发售，确实是令人高呼万岁的一年。我确实认为只要努力认真工作，就一定有很好的回报。当然也是由于各位玩家的支持，让我们97年成绩不错。

我并不认为98年游戏会有急剧的变化，98年与97年甚至99年都不会有太大差别。当然现行制作体制会为现行机种继续制作最好的游戏，即使有新机种出现，也不会一下就都转为给新机开发游戏，SS有500万台的市场，其中很多游戏迷都期待着我们的游戏，我们还要一如既往地满足他们。我们不会因为谁宣布开发其下一代主机就放弃土星，因为土星是现行的标准32位机，我们为其开发软件很放心。每年大家都会为怕有大变化而慌慌张张，我想还是踏踏实实开发游戏，等到不得不转变时再变也来得及。



宫路洋一 代表负责人
宫路武 开发部部长
GAME ARTS 株式会社

继96年以“杀戮鹰狮”获得好评后，97年末又推出了运酿已久的“格兰蒂亚传说”。

1998 年的关键
培养下一代制作人

读者也好，制作人也好都要求培育新时代的制作人，这种呼声的出现是业界向活跃发展的征兆。现在的时代是不能只凭感性，而是必须对技术和组织精通才能制作游戏的困难时代。优胜劣汰的机制更好，这就意味着对制作一方来说，紧紧把握住对大众提供有趣的游戏以创造娱乐是必要的。

洋一：对业界全体而言，大家一直关注97年的SS和PS之争，实际上到了年底给我的感觉是硬件之战已经结束。消费者更关注自己喜欢的软件，比如“超级机器人大战F”的游戏迷几乎也都有PS主机。这证明他们的选择与硬件无关，只是视乎游戏而定。实际上因为3张软件加2、3千元就相当于主机的价格，当主机已经普及度很高时，硬件之争就变成了软件之争，97年软件销量是96年的1.3倍，即使认识度一般的软件销量也在上升，为什么总销量并不高呢？

武：业界整体而言并不活跃，虽然话题不断，但游戏本身的发展我觉得已经走进死胡同。制作者陷于困境，几乎放弃了创新。好作品确实有，我本人就喜欢“电车GO!”(笑)。但是从游戏的类型而言，反而越来越狭窄。

洋一：97年第一大冲击来自于“DIABLO”。这类网络游戏虽然尚未普及，但就象画面的3D化，网络游戏必将是一个大趋势。但如果98年日本游戏业界仍以这种速度发展网络游戏就终将必死无疑。大家都很无聊。还是应该重新回归游戏的本质。眉头一皱，心血来潮式的游戏不作也罢(笑)。制作者无法摆脱在企画阶段就必须以“卖点”为基础的闭塞思路，其结果只能是即使想制作好游戏也无法作到。经常是钱都花光而游戏还积压了一大堆，因此同为制作人，我奉劝诸位同行作费力不讨好的游戏还不如不作。

武：制作人整个制作生涯能作的作品是有限的，所以明知是无聊的游戏可能也会制作。

洋一：还有一重要的话题就是在业界再次进入次世代机的成熟期时，后次世代机的传闻越来越多。已经有了公司或制作人无法跟上这个进步的情况，因为它们连PS和SS还没有完全掌握。因此98年我想是只有真正的游戏公司才能生存的一年。为了将来的发展，这个大浪淘沙的残酷阶段是必须的。

武：同过去相比，入行的障碍很多，不容易有机会。

洋一：我最初是从在MZ－80(8位PC机)上“一天内编一个游戏”的时代开始进入这一行的。因此我对便携带机很感兴趣。虽然便携机机能受限制，可制作的东西不多，但我希望能为其制作出充满我个人观念的游戏。此外我们将集合业界内外的有关人员，加以高效率的组织协调，在如今的困难时期力争作出好游戏。

天边的骷髅旗

——大航海时代の海盗外传



我们是海盗　凶猛的海盗
左手拿着酒瓶　右手捧着财宝
我们是海盗　有本领的海盗
美丽的姑娘们　请你来到我的怀抱
我们是海盗　自由自在的海盗
在骷髅旗的指引下　为了生存而辛劳
我们是海盗　没有明天的海盗
永远没有终点　在七大洋上飘荡的海盗……

"海盗之歌"是一首古老的民谣,虽然最初的作者早已无法考证,但在水手和海员的口中却传唱了几百年,歌词准确精炼,直到今天当我们唱起它的时候,仍旧可以体会作者们要表达的心境。"鲜红的夕阳、漆黑的骷髅旗、沾满血污的战刀以及成堆的让人睁不开眼的黄金"海盗的故事总是那么吸引人,几个世纪来为艺术家们提供了无尽的创作源泉,童话里的彼德·潘为了保护温蒂同凶残的钩子船长战斗,在史蒂文森的《金银岛》上则有堆积成山的财宝在等待探险者的光临,这些家喻户晓的传奇故事像磁石一样牢牢吸引着一代又一代的年青人,激励他们不断的向未知的领域探索,激励着他们去创造自己的天地,即便是在游戏与漫画中,这些无孔不入的"独眼族"大军也闯将进来,占据了 fans 们的心。"神通广大的哥普拉、英俊潇洒的哈罗克"在寺泽武一和松本零士等一批大师的笔下所塑造出的这些角色,个个都是性格鲜明、栩栩如生,也难怪他们能够拥有万千的拥护者而经久不衰了。特别是光荣公司的大航海时代系列更是成功的再现了当年航海业的盛景,成功的复活了众多的"海盗原型人物"。本文的立意并不是号召大家都去当海盗,而是要让你在增长知识的同时获得某种心灵的启迪,这即是作者最大的愿望吧!

PASSAGE 1　望远镜

在满足人类好奇天性的方面,望远镜绝对是最重要的工具之一,通过几块薄薄的镜片就可以将远方的景象尽收眼底,然后很方便的就可以决定前进的方向,不必再绕什么弯路,即便是那些人迹罕至的地方,也可以用它很轻松的一看究竟,那些使用者一定经常感叹人类智慧的伟大吧,天文学家和偷窥狂是这样,几百年前的海盗也不例外。

在西方人眼中,古老的东方永远都是那样的神秘,很长一段时间以来,他们只能通过诸如《马可波罗游记》这样有限的渠道来了解这片"堆满黄金和香料"的大地,但自从十字军东征以来,仅有的陆路通道也被土耳其人切断了,在种种情况下,无论是从政治、经济还是从宗教传播的角度出发都迫切的需要当时的航海家们找到一条便捷的水陆通道,从欧洲直接通向远东,1497 年葡萄牙人达·伽马绕道好望角,踏上了印度的土地,由此敲开了通向东方的大门,到 1600 年英国东印度公司成立的时候,荷兰、法国等许多欧洲强国都在那里设立了办事处,他们勾心斗角,互相竞争,都想尽量讨好莫卧尔王朝的统治者,从而为自己争取到最大的利益。(当时的莫卧尔王朝还非常强大,直到 1739 年对波斯战争失败后,才沦为了英国东印度公司的傀儡,并于 1858 年最终成为英属殖民地)但在印度洋上的航路却还算平静,当时的欧洲海盗不是在大西洋上奋战就是在加勒比海上驰骋,由于路途遥远和气候恶劣的原因,还没有谁敢于长途拔涉到印度洋来抢劫,直到 1692 年才出现了第一个敢吃螃蟹的人,这就是被称为"海盗中的达·伽马"的托马斯·图船长。

像许多出身下层的海盗一样,没有人知道托马斯·图的具体生辰,只知道他大约在十七世纪中叶出生于罗德岛,最早是武装民船的船长,说到武装民运船,这里一个很有趣的名称,当时的欧洲各国为了争夺海上霸权,动用了包括"鼓励海盗袭击它国船只"在内的一切手段,各国虽然在表面上都义正严辞的宣布与海盗势不两立,另一方面却收罗这些海盗为己所用,武装民运船队就在这种背景下诞生了,表面上他们接受皇室的"委任状",执行保护商船的任务,而实际上他们经常以"保护"为借口打劫非本国的商船,他们和海盗之间在行为上是没有什么明确划分的,一个在英国被捧为英雄的民船船长,往往是西班牙通缉的头号海盗头目,由于这个原因武装民船在当时也被称为"海盗的学校",很多著名的海盗船长都是从武器民运船里走出来的,托马斯·图即是如此,1692 年,他入股经营 70 吨的"友谊"号快帆船,并通过贿赂官员的途径得到了一张民船委任状授权他去袭击非洲的一个法国海上贸易站,托马斯·图满口答应,但心里却另有一番打算,船一出港,他就向船员们宣布了他那去东方发财的计划并获得了支持,大家每个人心里都清楚,一旦成功,他们下半辈子的吃穿就都不用愁了,如果失败,将死无葬身之地,友谊号扬帆向东沿着当年达·伽马的航线直扑印度洋,结果刚驶到红海海口就遇到了一艘莫卧尔大帝的宝船,可以想象托马斯当时是多么的兴奋,他将一大杯兰姆酒一饮而尽,喊了一声"伙计们发财的机会来了"就率先跳上了敌船,60 名手执滑膛枪挥舞着战刀的水手跟在他的身后,经过一番战斗,制服了 300 名印度士兵,成功的捕获了第一条猎物,当他们砸开宝箱时,不禁惊讶的睁大了双眼,呈现在面前的是大把大把的珠宝和钻石,整箱的金条比抢劫十艘法国商船所得还要多,托马斯知道自己这一趟是来对了,至此仅有 8 门火炮的"友谊"号开始了它那长达 22000 海里的疯狂之旅,托马斯沿着阿拉伯和印度的海岸线一路抢劫下来,胆子越来越大,甚至还绑架了一位土邦邦主勒索了几大车的象牙和香料,1694 年 4 月当"友谊"号回罗德岛时,所带回的财物中仅黄金白银一项就价值 10 万英镑,"即使是船上的见习水手,也能分到 1200 英磅",名不见经传的托马斯一夜之间成了万众瞩目的人物,年青人纷纷辞掉工作,跑到船上来要求入伙,包括英国总督在内的社会名流们也频频向他发出宴会的邀请,但是受到震动最大的还是那些海盗同行们,从大西洋到加勒比海,从圣·马丽诺港到新普罗维斯顿,(这两处均为海盗开发、海盗

经营的海盗港，在当时被称为"海盗的天堂"）到处都在传播"东方有宝藏，托马斯已经成功"的消息，自此德雷克开创的"西方战场"不再是海盗们唯一的选择，更多的人开始注意"东方的财富"，莫卧尔和东印度公司叫苦不迭的日子开始了。

"功成名就"的托马斯并没有满足，1694年11月他再次雄心勃勃的启锚向东准备带回更多的财富，第二年9月，当他在红海上与一条印度船战斗时被乱枪打死，据说他的肚子开了花，肠子流了一地，没有人知道那天几号，先驱者托马斯·图连自己的忌日是哪一天都不知道就下了地狱，像大多数海盗一样，他从大海中来，最后又回到大海中去了。

托马斯·图虽然在东方打劫了不少船只，但却并未引起印度统治者和英国政府多大的注意，必竟和巨大的运输量相比，被打劫的仅仅是九牛一毛，但跟在托马斯身后跑进印度洋的却有一些更大胆的家伙，1695年8月传来一条令人震惊的消息，才真正引起了当局的注意，印度最大的战船"冈依沙瓦"被几艘英国海盗船打劫了，而他们的头儿就是"亨利·埃夫里"。

亨利·埃夫里，1653年出生于英国的朴次茅斯，十几岁就上船当了见习水手，成人后，在非洲几内亚湾做奴隶贸易起家，40岁那年做了武装民运船"查尔斯二世"的大副，该船受西班牙政府雇佣，1644年春天，当他们在加勒比海上漫无目的搜索法国船只时，传来了托马斯·图在东方发财的消息，埃夫里觉得发财的时候到了，他开始计划哗变，由于平日里在水手中的威信，几乎没费什么力就争取到了所有的水手，5月当"杰尔斯二世"依靠在西班牙拉科鲁尼亚港补给时，埃夫里找到了机会，一天深夜趁船长吉布森喝得酩酊大醉之际，水手们悄悄解开了缆绳，当船长酒醒发觉时，船已行驶在大西洋上了，埃夫里宣布自己为新的船长，更换了新的船旗，并且给船重新起了个好听的名字"幻想"号，当他们行驶到红海海口时，遇到了另外五条志同道合的海盗船，它们结成一伙继续向东，埃夫里被推举为了这只"联合舰队"的指挥，一切都已准备好，只差猎物出现了。

8月，他们遇到了莫卧尔王朝的财宝运输队，但由于距离太远，他们没能追上25条宝船中的任何一条，正当大家充满沮丧之际，一个庞然大物出现在了地平线上，"冈依沙瓦"是当时莫卧尔王朝最大的船，装有62门大炮和500名枪手、600多旅客以及50万块金锭和银锭，水手是幻想号的4倍，尽管如此，埃夫里还是毅然决然的指挥着小小的幻想号冲了上去，13岁就出海的埃夫里有着丰富的航海经验，再加上他那天生的判断力使得幻想号很轻易的就抢到了上风头，迎着冈依沙瓦的"乱炮"幻想号开火了，并准确的击毁了冈依沙瓦的主桅，当印度人乱成一锅粥时，海盗们登船了，经过约2个小时"甲板战"懦弱的印度船长宣布投降，巨大的战舰冈依沙瓦被一艘海盗快船击败了，用印度史学家卡菲·汉的话说，"这是印度的耻辱！"这件事激怒了莫卧尔六世皇帝奥兰扎布，并不仅仅是因为是损失了近32万镑的财物，更重要的是这条船是麦加朝圣归来时被劫的，这是对神的亵渎，奥兰扎布一方面向东印度公司索赔，一方面要求英、法、荷军舰护航，一怒之下还逮捕了50名英国官员，从此以后，亨利·埃夫里就成了大英帝国的头号通辑对象，当1696年，埃夫里集团收手散伙以后，集团中的许多人都是一踏上英国土地就被挂在了绞架上，只有埃夫里逃脱了，再也没有人见过他，有人说他隐居在了都柏林，还有人声称在他的家乡朴次茅斯看到过他，他的故事被编成剧本在伦敦皇家剧院演出，获得了极大的轰动，笛福的名著《辛格尔顿船长的生平历险和海盗经历》（国内译名为《海盗船长》）中的辛格尔顿船长就是以埃夫里为原型为塑造的，在小说的结尾说辛格尔顿船长忏悔了自己的所做所为，隐居在伦敦的郊外，与好友威廉及他的妹妹一起过着幸福的生活，爱好文学的朋友有机会一定要看一看呦！

PASSAGE 2　圣·乔治旗

圣·乔治是基督教传说中的屠龙勇士，他的勇敢与虔诚在中世纪被传教士们传颂了近一千年，一度成为骑士精神的象征，圣·乔治旗是一面血红的三角旗，升起它即是告诉对手自己将死战到底，决不退缩，红色三角旗就是海上尚武精神的缩影，但在表明坚毅信念的同时，它也多少带着一丝悲凉，因为当一条船升起"鲜红的圣·乔治"时，它往往已经到了弹尽粮绝的境地，再也没有退路了……

一个十六岁的黑发少年与好友一道勇敢的在七大洋上闯荡，一边行侠仗义一边追杀杀父仇人，后来又邂逅了亚特兰蒂斯的人鱼公主，帮助她寻找失落的秘宝，如果问你这是谁，很多朋友一定会脱口而出，"这是宇野比吕士的漫画"海盗王子"中的基德。"正确！尽管笔者认为后半段的情节与《蓝宝石的秘密》有些雷同，"但仍不失为一部好作品"。(Blue语)无独有偶在SNK的格斗游戏《世界英雄》中我们又一次看到了"基德船长"的名字，对啦，就是那个疯狂投掷鲨鱼和大帆船的家伙，"一个为钱而战斗的人。"(Dragon语)那么这个基德究竟是何许人也呢？告诉你他是海盗史上最有名的家伙，有"海盗之王"的称号，直到今天，还有人在不懈的寻找那传说中的属于基德船长的宝藏，在各种电影和小说里他的名字被一遍一遍的提起，甚至成为"海盗"的代名词，但事实上他是海盗史上空前绝后的倒霉蛋，再没有什么人比他点儿更背了，他之所以出名，是因为"在逆境面前他没有低头，而凭借自己顽强的意志与其抗争，直到毁灭。"这一切再一次验证了那句名言"悲剧比喜剧更容易震撼人们的心灵。"

1645年基德生于苏格兰某地，像埃夫里一样他是在孩提时代就随船出航，20岁移民美洲时已经是一个有丰富经验及高超航海本领的船长了，1689年英法开战时，他已是一个富有的商人，但还是应征入武当上了武装民运船的船长，在西印度群岛和加勒比海一带同法国人作战，屡建战功，甚至还得了英国女皇的亲自嘉奖，回国后，他在纽约娶妻生子，购置房产，（在曼哈顿至今还有基德船长的故居）一切都是那样的顺利，没有一点不详的征兆。

1695年，基德经商途中路过伦敦，很偶然的机会经一位熟人介绍他认识新任纽约总督爱尔兰贵族贝洛蒙勋爵，开始了他不幸的后半生，当时的英国政府正在为东方的海盗发愁，尽管东印度公司多次催促皇家海军前来，但时值英法交战，皇家海军实在是抽不出身，在些情况下，贝洛蒙提议纠集一些权贵出资入股经营一艘武装民运船，该船的任务就是攻击海盗船，夺回被抢财物，这样于公可以打击海盗们的气焰，于私可以把抢劫来的钱洗干净放入自己的腰包，何乐而不为呢，至于船长的人选，则需要找一名正直可靠有丰富航海经验的人来担当，他们选定了基德，而基德也表示"可以一试"。

10月出资者已经找齐了，包括海军大臣在内的四名权贵联合赞助了这次行动，贝洛蒙和基德签署了协议，规定基德每一笔"收入"的65%归投资者，基德自己分15%，剩下的归水手，基德

还拿到了袭击法国船只的“民船委任状”和一张皇帝颁布的委托书，授权他抓捕四名情节严重的海盗头子，其中就有亨利·埃夫里和托马斯·图（其实托马斯在一个月前已死，只是消息没有传过来）起初基德有些犹豫，但贝洛蒙威胁他说如果他不出海就是以国王不忠，海军大臣也保证会支持他，于是12月基德乘坐“冒险”号出发了，他满心欢喜的认为自己有强力的靠山，必定马到成功，殊不知，船还没行出泰晤河就惹出了第一件麻烦，他的船员由于行为无礼得罪了皇家海军，结果一大帮士兵涌上船来不由分说的征走了基德那些最好的水手，无奈基德只得临时召募了一批乌合之众匆忙上路了。

整整一年，“冒险”号飘荡在大西洋上，没有遇到任何的海盗船只，还处处被皇家海军欺负，基德的心情很坏，更糟的是水手们开始抱怨了，有些人甚至煽动大家去当海盗，为了稳住局势，基德被迫驶往红海，在那里他偷偷抢了几条印度商船，把财物分给了水手，无意中违反了他与赞助人的第一条约定，而且从法律上讲他犯了海盗罪，但这只是开始，8月14日晚在穆哈港外，他又驾驶“冒险”号混进一只“法国船队”（至少他自己是这么认为），第二天一早“冒险”号开始了进攻，他首先击毁了一条商船的主桅，接着又与迎面冲来的护航兵舰对射，让他大吃一惊的是对方竟然升起了米字旗，倒霉的基德这才发现他所袭击的是英国东印度公司的船队，而正在和他作战的是英国皇家海军，基德撤退了，但“冒险”号却被认了出来，于是“基德已经变成海盗”的消息迅速传播开来，东印度公司和皇家海军也向政府递交了报告，基德的后台老板们害怕闹出丑闻，竟没有一人站出来替他说话，海军部迅速作出反应，一方面派出舰队去抓捕“冒险”号，另一方面通告各殖民地基德的行为，要求“总督们只要看见就抓”，具有讽刺意味的是基德也上了通缉令，而且和他一直不懈追捕的亨利·埃夫里一前一后排上了头两把交椅，有口难辩的基德只能一边寻求非英港口，一边靠打劫过活，但他一直相信，凭借他手中的文件，只要能回到英国他就一定能澄清事实。

就这样，1698年4月1日基德的船队驶进了马达加斯加群岛的一个小港，这个小港恰巧就是海盗聚集地圣·马丽诺，罗伯特·卡利福船长的海盗船“莫查”号正停在这里，天真的基德此时还认为自己是一个海盗缉捕者，竟然下令向海盗开火，但他的水手拒绝这样做，他们给基德两条路，要么死，要么当海盗，陷入绝境的基德选择了后者，正式成了一名海盗，但他始终认为自己是无辜的，坚信“只要回到英国一切都会好办”。1699年6月10日，在基德离家3年后，他的船停泊在了北美的奥伊斯特湾，在那里他给在波士顿的贝洛蒙写了一封信，要求他的支持，贝洛蒙满口答应，花言巧语把基德骗进了港，在收回了几份可以做为证据的文件后立即命人逮捕了基德，抄了他的家，找到1111盎司的黄金、2353盎司的白银，以及一磅多的钻石，但其它的宝物被藏在了那里无从得知。

基德被关进了伦敦的新门监狱，由于所有的证据都被贝洛蒙拿走了，他无法证实自己的清白，相反却有大批曾被他抢劫过的船主站出来指证他，1701年5月9日在一场“走过场式的审讯”中他被认定有罪判处绞刑，就这样曾经的海军英雄、大名鼎鼎的基德船长成为了政治的牺牲品被吊在了泰晤士河边，为了警示其它的海盗，基德的尸体被涂满了柏油，用铁圈固定挂在了泰晤士河边一挂就是好几年，海欧啄去他的眼睛，野狗对着他的腐尸吠叫，而他的宝藏一直没有被找到，和他那坎坷传奇的经历一起成为了永远的传说。

PASSAGE 3　六分仪

在水天一色、漫无际涯的茫茫大海上，对于一位船长来说，除去罗盘之外，最重要的工具就是六分仪，只要有六分仪就可以破解星星的咒语，就可以知道自己此时正航行在蓝色星球的哪个位置上，无论是在华丽堂皇的军舰上还是乌烟瘴气的海盗船里，它都会被小心的收藏。不管处于什么情况，六分仪都不会被作为武器来使用，他是航海者永远的朋友。

在《大航海时代Ⅱ》那“非商即盗”的6位主角中，有一个人显得很特殊，就是地理学家恩斯特·洛佩斯，他受人拜托为绘制地图而去作环球航行，甚至到达了中国和日本，在海盗史上也有一个人有类似的经历，这就是“海盗学者”威廉·丹彼尔。

威廉·丹彼尔，1652年出生，英国人，在印度洋上当过见习水手，后来应征入武成了一名皇家海军，并参加了英荷海战，据资料记载，他是一个思想敏锐、性格豪放的年轻人，总是有问不完的问题，同军队作风格格不入。1673年，21岁的他开了小差，加入了西印度群岛一带的海盗集团，袭击西班牙的船只，1683年他们又转移到了几内亚湾里来打劫，并广泛的来回于南美沿岸攻击西班牙商船，凭着他的胆量和才干，很快就成了船长。和其它海盗不同，他对金钱和珠宝并不在意，却对气象、水文现象和海洋动植物有着浓厚的兴趣，在漫长的旅途中他所搜集的资料比那些象牙塔里的书呆子在大英博物馆坐十年所获还要多，当别的海盗在甲板上狂饮滥赌时，他则把自己关在船长室，埋头整理研究笔记，他指出“所谓的台风就是一种大规模类似于旋风的气旋运动”，这是气象学史首次对台风进行描述的记载。凭着多年的勘测结果，他还重新绘制了太平洋沿岸岛屿及南美洲海岸线的地图。

和当年的德雷克一样，由于打劫了太多的西班牙船只，他也不敢冒险穿过西班牙封锁线回欧洲，无奈只得继续向西横渡太平洋了，整整三年时间他在马里亚纳群岛和菲律宾一带游荡，还曾一度到达了台湾海峡。1688年春天，丹彼尔的船来到了南纬16°30'一块地图上从未有过记载的陆地，他无法确认这是一个大岛还是一片大陆，但他下了断言，“这里即不是亚洲也不是菲律宾群岛的一部分”，由于是在逃亡过程中，因此他没能多做停留，就这样经过长达数年的“环球航行”，1691年丹彼尔回到了日夜思念的伦敦，因为恶行并不显著，政府并没有对他加以追究，丹彼尔整理了多年积累的资料，于1697年出版了《新环球旅行记》，获得极大的轰动，丹彼尔也由此一举成名，就连笛福和史蒂文森这些后来的大作家也常常从他的书中汲取灵感。

1699年丹彼尔再次出航，不再是以海盗身份，而是响当当的“皇家海军军官”，他将受任命指挥罗巴克号军舰考察南太平洋，可以真正的一展身手了，1700年2月中旬，他又来到了当年那片只有“一面之缘”的神秘陆地，但此一时不同彼一时，丹彼尔驾船考察了近1000公里的海岸线，发现这里不是什么“大岛”，而是一块真正的新大陆，他以女王的名义宣布这里为大英帝国的领土，并命名为“新大不列颠”，这就是今天的澳大利亚，丹彼尔继续航行，又发现了一系列的群岛和海峡，通过不懈的努力终于给世人展现了一张完整的南太平洋海图，1700年丹彼尔回国发表了《风论》，在书中对大量气象规律进行了总结，成为海洋气象学史上不朽的名著。

1708—1711 年，丹彼尔参加了伍德罗·罗吉斯船长的考察队，开始又一次环球航行，1709 年 1 月当他们行至智利附近一个荒芜人烟的岛屿——胡安·菲南德时，发现了一个身着羊皮的"野人"，起先这个"野人"只会和着手势，伊伊呀呀，约莫过了一周他才恢复了说话能力，他叫亚力山大·塞尔科克是苏格兰人，1704 年因和船长发生纠纷被遗弃在了岛上，凭借惊人的毅力和旺盛的求生本能已在此生活了四年零四个月，这件事在英国引起了轩然大波，也造就了一代名家丹尼尔·笛福，他那本根据塞尔科柯的事迹改编的《鲁滨逊漂流记》也获得了轰动，之所以叫鲁滨逊是因为以前在丹彼尔的著作中所记载过一个叫鲁滨(Robin)的印度水手的勇敢事迹，笛福为了记念这位水手就把主人公起名叫 Robinson，意为"鲁滨之子"。

1715 年，63 岁的丹彼尔于伦敦病逝，尽管他曾是一名海盗，但他对于科学所做的巨大贡献是无法埋没的，提起丹彼尔的名字，人们最先想到的是"探险家"并不是"海盗船长"。在丹彼尔的一生中，不管处于何种环境下，他那颗热爱科学、勇于探求未知的心都从未改变过，(好像是咪姆的口吻)地图上，至今还有"丹彼尔群岛"和"丹彼尔海峡"的名字，在澳大利亚丹彼尔当年第一次登上的地方被命名为丹彼尔地，以此纪念这位伟大的"海盗探险家"。

PASSAGE 4 战刀

这是人类用于屠杀同类的最传统的武器，削断骨胳，切开软组织是这铁铸利刃的专长，有些人把它当作艺术品再配以华丽的装饰挂在墙上，但他们不知道只有"品尝鲜血"才是一把刀最大的幸福，因为它就是为此而生的。

在今天的影视作品中，海盗的形象早已成为一种约定俗成的定式，独眼、木腿、鹿皮靴、再配上一顶达达尼昂式的帽子或是只鹦鹉什么的，这是几百年来人们结合海盗的特点又经过无数次的艺术加工的结果，是人们在心中勾勒出的海盗"标准像"，那么你可知道为什么这些"标准像"都要留一把乱糟糟的络腮胡子吗?这是因为在二百多年前曾经出现过一个绰号"黑胡子"的海盗，是一个杀人不眨眼的魔王，据说直到今天还被西方国家的母亲们用来吓唬不听话的小孩。

爱德华·蒂奇，生辰年日不详，出生地不详，安妮女王时代在一艘武装民船当水手，当时的英国正与西班牙处于交战状态，尽管西班牙的无敌舰队在一百多年前的英西海战中已经被消灭，但西班牙仍旧是英国在海上强有力的竞争对手，所以英国继续鼓励武装民船政策，企图利用海盗来骚扰甚至切断西班牙的商业线，1713 年最后一次"英西海战"落下了帷幕，大英帝国成了名符其实的海上霸主，但当女王下令武装民船停止对商船进攻时才发现这些人早已将此当成职业而欲罢不能了，他们不但继续抢劫而且连英国船只也不放过，整个加勒比海成了海盗们的狩猎场，英国政府也尝到了玩火烧到手的痛楚，在这种历史背景下黑胡子蒂奇登场了。

蒂奇留着一丛浓密的黑胡子，据说打出娘胎以来就从没剃过，下至前胸上举齐眉，又长又密不说据说还被蒂奇编成了许多小辫子，模样甚是可怕，他本是大海盗戈特船长的手下，后来脱离了戈特自立门户，1715 年他指挥着有 40 门火炮的"复仇女王"号出海时还没有人知道他的名字，但几天后他就迎来了成名的机会，当时的海盗们总是想尽一切办法避开皇家海军，即便是狭路相逢，也尽量避免战斗，除非陷入绝境，他们是不会与海军交战的，但蒂奇不同，他生来就是个亡命徒，别人眼中的危险在他看来是最大的挑战。后世曾有人评价说："黑胡子从没把什么放在眼里，他是个天生的恶魔。"所以他一出海就直奔东海岸的英国海防处，在军港港口大摇大摆的抢劫了英国商船"爱伦"号，当时在港内停泊的海军战舰迅速出港截击，两船在港外宽出水面上开始了一对一的"决斗"，英国战舰首先开火了，蒂奇则镇定自若的驾着船避开每一发致命的攻击，瞅准机会"复仇女王"号全速前进拦腰撞在了英国战舰上，皇家海军们吓坏了，他们从见过这种不要命的打法，正当他们乱成一锅粥的时候，蒂奇的水手们举起枪开始向甲板疯狂射击，英国官兵死伤惨重，残破的卡斯巴勒号在蒂奇骇人的般的大笑中，狼狈逃入港中，自此一战"黑胡子蒂奇"名震天下，整个大西洋沿岸陷入恐怖之中。

此后，蒂奇打劫了无数的商船，人们很快发现金钱并非这个家伙唯一的爱好，他最大的爱好是杀人，每劫到一艘船他就要杀死整船的旅客，或是强迫他们去"跳甲板"(将人双手捆住，蒙住双眼后强迫其自己从船舷上跳下去)有一位船长被逼着吃下他自己被割去的鼻子和耳朵(好恶心)有的时候凶性发作，他连自己的水手也杀，传说在每次埋藏珍宝时，都会带一名水手同行，然后当土埋到一半时他就从背后杀死这名水手，把他和珍宝埋藏在一起(这个情节在很多电影小说中都曾被借用)总之，他是个不折不扣的恶魔，但就在这时，他突然神秘的消失了，因为他爱上了一个姑娘。

传说黑胡子在袭击一艘商船时杀死了船上所有的人，但只有一个姑娘例外，她是船长的女儿。据说她当时一边擦拭着父亲脸上的鲜血，一边吻着死者额头，完全无视黑胡子和他的手下，"四下弥漫着一种神圣而不可侵犯的气氛"。海盗们完全被震慑住了，没有谁敢上去再给那姑娘一刀，而黑胡子的良知也被唤醒了，他答应姑娘不再做海盗，甚至还剃掉了胡子，他们一起定居在了北卡罗莱纳过着稳定安闲的生活，邻居都认为他们是温顺善良的小俩口，没有人能想到这个"温顺的蒂奇"就是黑胡子，但两年后一场瘟疫带走了蒂奇生命中的天使，悲伤到极点的蒂奇狂性大发，又一次变成了黑胡子。

以上这段情节，笔者个人认为纯粹是胡说八道，是历史学家想改写小说的一次不高明的尝试，但不管怎样，黑胡子确实是消失了两年，复出后的他变得更加疯狂，北至弗吉尼亚南至洪都拉斯，全都在他的抢劫范围之内，1718 年春，他竟然率领四艘海盗船封锁了南卡罗莱纳州首府查尔斯·顿，将港内的船只洗劫一空后烧了，还绑架了市政议会的议员，扬言要"踏平查尔斯顿"，在黑胡子的淫威面前很多人都低下了头，但弗吉尼亚总督斯波茨伍德却是个例外，他决心不异惜一切代价杀掉"黑胡子"。

1718 年秋，斯波茨伍德接到密报说黑胡子的旗舰"冒险者"正停 泊在奥克拉库克湾，总督立刻派遣两艘军舰"珍珠号"和"里姆号"前去抓捕，行动的指挥官叫梅纳德，11 月 17 日下午 3 点战斗打响了，由于奥克拉库克湾地形复杂，到处都是浅滩和暗礁，战斗刚一开始，双方的船就都搁浅了，海战变成了陆战，但黑胡子的炮手还是准确的击中了里姆号，船长贝克当即死亡，当黑胡子带着手下爬上珍珠号时，孤军奋战的梅纳德只有 12 名士兵还能战斗。稳操胜券的黑胡子还不知道命运女神的天秤已经歪向了梅纳德一边，据目击者回忆两个指挥官几乎是同时拔出了手枪，但黑胡子因为喝醉了酒没能打中，倒是梅纳德一枪打中了

他的肚子，但身材魁梧的黑胡子却狂吼着扑过来一下打断了梅纳德的佩剑，这个时候一个水兵一刀刺中了他的脖子，但这个巨人一边喷着血一边死死掐住梅纳德的喉咙，其它的水兵则一窝蜂的冲上来，直到黑胡子断气为止，群龙无首，其它的海盗马上放下了武器，梅纳德获得了 他自己都不敢相信的胜利，在黑胡子身上总共有25处刀伤和5处枪伤，梅纳德把蒂奇的头割下来挂在军舰的牙樯上带回了弗吉尼亚，黑胡子的死标致着美洲海盗的衰亡，除了罗伯茨之外再也没有什么"海盗王"存在了。

PASSAGE 5　船首像

如果问一名水手，在船上最具美感的东西是什么，他会毫不犹豫的告诉你是"船首像"。是的，上至在公元前，人们就已经把图腾和神袛雕像固定在船首，以期神明可以保佑航行的顺利，在水手们的心目中，船首像就是一条船的象征，是一条船的灵魂，它还是战斗意志的体现，同时也是爱与美的化身。

介绍了这么多的海盗船长，你一定已经发现他们都是英国人，这也没办法，因为在历史上英国就是最为推崇"海盗政策"(所以最后取得了霸权)，在《海盗列传》和《海盗史》中记载的海盗王中间十有九成都是英国海盗，不过这并不代表別的国家就没有，像法国的让巴尔、美国独立战争时期的保罗琼斯都是红极一时的大海盗，而且在海盗史上还有许多巾帼英雄，这些女孩子的粉墨登场，为本来昏暗和充满杀戮的海盗史平添了一道靓丽的风景线，而在她们当中最有名的是一个勇敢美丽的西班牙少女。一头飘逸的红发，一段坎坷的历程，面对不幸的命运她凭借着坚强的意志燃烧了自己全部的激情和青春，像一团烈火一样将整个南大西洋烧得红通通的，这就是在《大航海时代Ⅱ》里拥有极高人气度的西班牙海盗女王唐·埃斯坦巴·卡塔琳娜。

卡塔琳娜18世纪中叶出生于西班牙，是当时巴塞罗那船王的千金，与那些来自社会底层有一身无赖习气的英国海盗不同，她从小就受到了正统的贵族教育，她的父亲对她抱有很大希望，因而对她的要求很严格，但卡塔琳娜生来就是个活泼好动的女孩，是个喜武厌文的小姑娘，还是很小的时候，她就和敬爱的哥哥一起骑马、划船，在哥哥的熏陶下，完全走上了一条本属于男孩子的"转职路线"到十七岁那年已然出落得亭亭玉立的卡塔琳娜，已经是一个武艺高强的"女强人"了，无论是剑术还是枪法都到了炉火纯青的地步。在今天看来固然不错，但在当时她则完全不符合上流社会的审美观，一句话"他一点也不像一个千金小姐"(好像《银英传》中的希尔格尔·玛林道夫)。终于，在十八岁的时候他那被气得半死的父亲把她送进了修道院，希望她能在那里有所收敛，但卡塔琳娜生来就是个向往自由的女孩，她实在是无法忍受这种半囚禁式的生活，她狠了狠心，毅然决然的剪去了红色的长发(这下子变成吉尔菲艾斯了)，逃出了修道院脱离了专制的家庭，女扮男装开始了流浪生涯，为了活下去她干过各种职业，在酒吧里当伙计，在邮局当邮差，参加过盗贼团，也干过水手，一年后在秘鲁他报名参加了陆军，并且成功的隐瞒了自己的身份，在当时的军队，不平等的事件屡有发生，长官不但克扣军饷，还仗势欺人，动辄对士兵施以打骂，性烈如火的卡塔琳娜不甘受辱，一天晚上，在一次大规模的集体冲突中，她一怒之下杀死了任驻军副司令的上校，并且和上校的副官剑对剑的打了起来，由于当时的天太黑，谁也看不清对方的面孔，但双方都明白对手是一个一等一的高手，丝豪不敢怠慢，经过一场激烈的战斗，卡塔琳娜夺取了最终的胜利，但她还没来得及享受喜悦，就惊讶的发现她杀死的正是她那参军多年的哥哥，(在《大航海时代Ⅱ》中卡塔琳娜的哥哥是死于西班牙侯爵马丁内斯之手)，悲痛欲绝的卡塔琳娜深深的陷人自责和悔恨之中，她连夜逃离了驻地，万般无奈之下加入了海盗团伙。

在茫茫大海上，性格豪爽的卡塔琳娜很快和海盗们打成了一片，海盗们敬佩她高超的航海技术和娴熟的武艺，而她也喜爱海盗们的诚恳与直率，在一次海战中，船长战死了，她被推选当上了新的船长，这时海盗们才惊异的发现他们的船长原来是一个离家出走的千金小姐，就这样卡塔琳娜开始了长达十年的征战杀伐，她拥有十艘楼船和上千名手下，打遍了南大西洋抢劫了大批的船队，而那些企图和她争抢地盘的英国海盗也都在她的剑下变成了针插，但这位海盗女王，也有自己的准则：她从来不曾袭击过一艘西班牙船只，还经常救助那些落难的西班牙商船，在她心中无时无刻不在思念自己的祖国，当时的海上霸主英国对这位"海盗女王"甚感头痛，于是就向西班牙政府施加压力，要他们帮助消灭卡塔琳娜，在第十年头，卡塔琳娜队伍被西班牙舰队击溃，而这位绰号"火の女郎"的小姐也被带回马德里受审，经过一审判决判处死刑，但国民一致认为她是无罪的，这件事惊动了国王菲利普三世，在他的干预下法院重新审理了案件，最终将卡塔琳娜无罪释放了，不仅如此，国王还亲自召见了这位"西班牙的英雄"赏赐给她"大笔的金钱和封地"(明明就是不怀好意，用人民的血汗钱交女朋友)卡塔琳娜一直住在那里，终生未嫁。

PASSAGE 6 罗盘

早在很久远的古代，中国人就发现了"磁针指南"的秘密，早在五世纪初第一个罗盘就在中国诞生了，后来由一些阿拉伯商人将它传到欧洲，在这里发挥了比在它出生地更大的作用，无论是在云雾遮日的白天，还是暴风骤雨的夜晚，当航海者迷失方向时，他就要去借助罗盘去看那根旋转的小磁针，因为它就像一个忠实的朋友，无论怎样旋转，在停止的时候它永远都会指向北方。

在《海盗王子》中宇野比吕士为基德设定了一个"养父"说他是退役的皇家海军军官，因不满现状当上了海盗，名字叫弗朗西斯·德雷克，在历史上也确实真有其人，但却并不是什么基德的养父，他可比基德要有本事多了，是一个全才的人，是后来所有海盗的鼻祖，毫不夸张的说，他绝对是海盗史上最伟大的船长，后世的海盗们无一不是循着他的影子来开创自己的事业，后世的人们都敬畏的称他为"海上魔王"。

弗朗西斯·德雷克，出生于英国德文郡一个贫苦农民的家中，从学徒干到水手，最后成为商船船长，而赞助人就是当时的伊丽莎白女王，当时的英国虽然已经开始过渡到生产力急速发展的资本主义时期，但由于原始积累不够，还并不是什么航海大国，当时的海上霸主是西班牙人，早在十五世纪，伟大的航海家哥伦布就在西班牙和葡萄牙的赞助下发现了美洲大陆(西、葡两国的关系非常亲密，还曾一度合并为一个国家)，后来麦哲伦又完成了环球航行，使得西班牙对海洋的认识远远超过了其他的欧洲国家，西班牙率先进入美洲，葡萄牙人则开进了印度，1519年西班牙人找到了传说中的黄金之国，在毁灭了阿兹特克和印加这两支玛雅人的后裔后，彻底控制了南美大陆，控制了秘鲁的金矿，为了袭断与亚洲和美洲的贸易，他们封锁了航路，严禁一

切他国船只的来往，非西班牙的船只甚至连太平洋都没有见过，太平洋变成了西班牙的私海，英法等国虽有怨气，却也是敢怒不敢言，只得通过奴隶贸易分一些油水。

1568年，德雷克和他的表兄约翰·霍金斯带领五艘贩奴船前往墨西哥，由于受到风暴袭击，船只受到严重损坏，起先，西班牙总督同意他们进港修理，但在几天后突然下令攻击，将英国船员全部处死，仅有德雷克和霍金斯逃离虎口，捡了一条命，德雷克不明白为什么西班牙要屠杀无辜的商人，更想不通的是新大陆的财富凭什么只要西班牙才能享受。从此以后他就有了一颗仇恨西班牙的心，他发誓在有生之年一定要向西班牙复仇，就此确定了其一生的轨迹。

1572年，德雷克召集了一批人乘坐小船偷偷横渡大西洋，躲进了巴拿马地峡，像当年的探险家一样，横穿了美洲大陆，第一次见到了浩瀚的太平洋，在南美丛林里他们蹲守了近一个月后，抢劫了运送黄金的骡队，又抢下了几艘西班牙大帆船，成功的返回了英国成为了英雄，这次行动的意义并不仅仅在于获得黄金，更重要的是德雷克证明了西班牙人并不是不可侵犯的，他受到女王的召见，并很快成为了女王的亲信。

1577年，他再次从英国出发，乘着旗舰"金鹿"号直奔美洲沿岸，一路打劫西班牙商船，西班牙人做梦也想不到，竟然有人敢在"自家后院胡闹"，当他们派出军舰追击时，德雷克早已逃往南方，但由于西班牙的封锁，他无法通过狭窄的麦哲伦海峡，在一次猛烈的风暴中，"金鹿"号同船队其它伙伴失散了，被向南吹了5°之多，来到了西班牙人也未曾到过的地方，自从麦哲伦海峡被发现以来人们一直认为海峡以南的火地岛就是传说中的南方大陆的一部分，但此时呈现在德雷克面前的是一片汪洋大海，德雷克被这意外的发现惊呆了，他很高兴的向大家宣布"传说中的南方大陆是不存在的，即使存在，也一定是在南方更寒冷的地方，"(直到今天我们还称这片广阔的水域为"德雷克海峡")，但德雷克却一直向西横渡了太平洋。1579年7月23日，他到达了马里亚纳群岛，8月22日穿过北回归线，9月26日回到了阔别已久的普次茅斯港，再次成为了"民众的英雄"，这次航行是继麦哲伦之后的第二次环球航行，但德雷克却是第一个自始至终指挥环球航行的船长(众所周知，麦哲伦在菲律宾被土人做成三明治吃掉了)。德雷克带回了数以吨计的黄金白银，丰富了女王的腰包，更重要的是德雷克为英国开辟了一条新航路，大大促进了英国航海业的发展，而且他还发现了宽阔的德雷克海峡，自此以后，太平洋再也不是西班牙的海了，做为一个探险家德雷克的业绩到此为止，但作为海战史上著名的海战专家，他的冒险才刚刚开始。1587年，英国女王伊丽莎白处死了亲西班牙的苏格兰女王玛丽，西班牙对英宣战，积怨已久的两国终于拔剑相向，但当时，英国海军还非常弱小，仅有三十四艘战舰，根本无力与西葡联盟作战，危机时刻，德雷克带领着25只海盗船赶到了。沿着西班牙的海岸，德雷克开始"外科手术式的清洗"在加的斯港外他击沉了36艘西班牙补给舰，接着又冲进加的斯港击沉了33艘西班牙船只，5月15日，德雷克舰队突袭里斯本附近的舶锚地，在混乱中千百艘船只相撞沉没，损失无以估量。接着，他又攻占了圣维森特角要塞，扼住了地中海的咽喉，在回国的路上，他又打劫了西班牙国王菲利普二世的私人运宝船，抢到了价值11万镑的财富。由于这一系列的行动，战争至少延后了一年，从而为英国争取到了宝贵的时间。

1588年5月20日，由10个支队，130条船舰组成的西班牙"无敌舰队"从里斯本起航，7月19日，开始在英吉利海峡步阵，英国方面除三十四艘皇家海军战舰外，还有私人船舰60艘，前锋是由34艘战舰组成"德雷克支队"，德雷克的表兄海盗船长霍金斯也赶来帮忙，两人准备一起为当年死于墨西哥湾的同伴们报仇。英方的总指挥是霍华德勋爵，西班牙方面则是米地拉公爵领军，此时的西班牙战舰仍旧是以老式的楼船为主，这种船非常大除了水手外，还装满步兵，火力配备主要以重型的加农炮为主，作战的西班牙海军仍旧使用古老的横队战术，即是让舰船肩并肩的前进，用舰首炮轰击后靠近敌船打接舷战。十七年前，西班牙人就是凭借着这种战术取得了勒班托海战的胜利，但此时英国人却采用了更为先进的战术，英国战舰多为船身轻便的快帆船，除了水手外，不带任何步兵，这种船灵活轻便，更易于转向和突进，而且根本舍弃了"接舷战"这种落后的方式，用德雷克的话说："海上的事要由船来解决，和步兵没有关系。"在火力配备方面英国人使用轻型的长炮且多布置在两舷，战斗时则采用德雷克发明"纵队战术"，让舰船首尾相接的排列，用舷炮轰击，这是海战史上的一次革命，自此以后火炮才取代步兵成为海战的主角，就这样在战争还没开始前，西班牙舰队覆灭的命运就已经注定好了。(遗憾的是在几百年后的中日甲午海战，丁汝昌仍旧命令"北洋水师以"横队"迎战日军的"纵队"。)7月22日晨英国舰队借着顺风，以"一条单长线"的队型楔入西班牙舰队，由于先进的战术和灵活的机动性，没有一艘船被西班牙陆军抢占，到7月25日西班牙已经损失了十分之一的舰船，而英国方面则汇合了西莫尔勋爵的援军使舰船总数达到136艘，7月28日晚，在德雷克等人的建议下，霍华德下令采取古老的火船战术，(参看"赤壁之战")西班牙舰队阵脚大乱，无法保持队形，英舰趁机突击。从29日上午9时，到下午6时，双方舰队在没有编队的情况下，互相混杂，三五成群的对射，直到都没有炮弹为止，西班牙损失了近一半的船只死伤1400人，英军则一船未沉且死伤不足百人，这就是史上著名的英西大海战，自此以后，西班牙一蹶不振，英国逐渐取代其成为海上的霸主，而德雷克则被封为英格兰勋爵，登上海盗史上的最高峰。

PASSAGE 7　航海日志

一条新造好的船上，走进船长室就可以找到一本空白的航海日志，在今后的日日夜夜里，它将陪伴着船一起在风浪里走过，许多年后，当船行将就木的时候，日志上早已密密麻麻的写满了字迹，船的形体总有一天会消失，但它的经历却早已浓缩在了这些字迹里，航海日志所写的是一条船的价值，在那里有船一生的轨迹。

基德虽然有名，可惜实际没有什么本事，黑胡子固然勇猛但也不过是一介莽夫，德雷克可以说是个全才了，但却是为女王服务的"官派海盗"，综合以上种种有很多人认为应该把"最有成就奖"颁给罗伯茨船长，毕竟他是海盗黄金时代中最后的辉煌。

塞亨马缪尔·罗伯茨，1682年出生于英国的威尔士，早年间曾在武装民船上服务(又是这句话，我都说烦了)，当黑胡子在美洲沿岸威名远扬的时候，他还是一艘巴巴多斯商船的大副，在当了近20年普通水手后，他终于悟出了某些东西，觉得这样干下去，终老一生，也不会有什么作为，用他的话说："反正偷一先令就要上绞架，同样是偷为什么不去偷更大比的财富呢！在这个年

代，在规规矩矩的劳动中，工作劳累、工资微薄，而在这边（指做海盗）则可以丰衣足食，获得舒适和快乐以及自由和权力，为什么不干呢，豁出去，最坏的结果也不过是被绞死时接受人们轻蔑的几瞥罢了，短暂的人生是快乐的人生，这就是我的座右铭。"在这种心情的支配下，他加入了戴维斯船长的海盗帮，在一次和葡萄牙人的战斗中戴维斯被打死了，水手们一致推举罗伯茨做船长，很快罗伯茨就以他个人独特的作风成为了当时最伟大的船长。

1719年7月，他指挥"皇家流浪汉"号出发了，在戴维斯遇害的地方，为了清算血债，他夷平了那里的葡萄牙殖民地，然后沿着非洲沿岸一路南下，9月抢劫了由42条葡萄牙商船组成的船队，接着进入加勒比海，向北驶往纽芬兰，抢劫那些横渡北大西洋的船队。1720年6月，"皇家流浪汉"号竟然高高悬挂着骷髅旗，大摇大摆的闯进了特雷巴西港，罗伯茨将泊在这里的150余条船洗劫一空，并且从中挑了一条最好的快船做为他新的旗舰，罗伯茨给它起名叫"皇家幸福"，刚一出港他又抢劫了六艘法国商船，在英格兰海岸，他又抢劫了一大批英国商船，到处都在通缉罗伯茨，不过他并不在意，还开玩笑说："如果我被捕，就开枪点着火药，大伙一起快快活活的下地狱去。"在10月28日至31日之间，这些海盗在多米尼加一带又抢了十五条英法船只，还击沉了一艘有42门大炮的荷兰军舰，在有重炮把守的圣·克里斯托弗港，他们竟然迎着炮火驾着小艇冲进港去，抢了几头羊回来（因为船上没有肉了）。到了1721年，加勒比海航运完全被他破坏了，无奈他们只能转回非洲，在利比亚某地，当他们想用一些"廉价工艺品"换牛羊时（可能就是些玻璃球吧）与土人发生了冲突，展开了激烈的战斗，圣诞节的时候，这群闹事的家伙才回到了他们设在塞拉利昂的据点。

在罗伯茨的海盗生涯中他总共抢劫了四百多条船，他有着非常复杂的人格内涵，首先和别的海盗不一样，他从不喝烈酒，只喝淡茶，他还是一个非常注重章程的人，有一份罗伯茨制定的船规是这样写的：

一、对日常的一切事务每个人都有平等的表决权。
二、偷取同伙的财物的人要被遗弃在荒岛上。
三、严禁在船上赌博
四、晚上8点准时熄灯。
五、不许佩带不干净的武器，每个人都要时常擦洗自己的枪和刀
六、不许携带儿童上船，勾引妇女者死。
七、临阵逃脱者死。
八、严禁私斗，但可以在有公证人的情况下决斗，杀害的同伴的人要和死者绑在一起扔到海里去（皇家海军也有类似规定）。
九、在战斗中残废的人可以不干活留在船上，并从"公共储蓄"里领800块西班牙银币。
十、分战利品时，船长和舵手分双份，炮手、厨师、医生、水手长可分一又二分之一份，其它有职人员分一又四分之一份，普通水手每人得一分。

在其它的海盗船也有类似的规定，但执行最严格的就是罗伯茨，由于这种种行为，他获得了"黑色准男爵"的绰号，这份海盗的"十诫"用后世历史学家的话说洋溢着"原始的民主主义"。的确，在今天当我们谈起这些海盗有多么多么的凶恶，干了多少多少的坏事时，我们不应忘记的是在当时那个特定的时代背景下，在那个等级制度森严，连"羊"也能吃人的社会里，他们的这种决择是有着合理性的一面的，可以说是历史的必然。三百年的地理大发现，人们往往一觉醒来就发现世界又变了一个模样。中世纪神学殿堂的废墟上正在崛起新的大厦。每个人都在努力找到自己新的位置，海上商务，奴隶贸易，神秘的"南方大陆"以及传说中的黄金之国，浩瀚的大海上有太多的秘密吸引着人们，于是在这个"年轻人渴望冒险，国王们渴望领土和财富"的大航海时代，人类的航海业第一次达到了一个空前的高峰，这也就是为什么我们今天一提到"海盗"脑中所浮现的是欧洲海员形象，而不是那些身着皮甲的伽太基人或是头顶角盔的维京生番，一句话十八世纪的海员是最伟大的海员，十八世纪的海盗也是最伟大的海盗，虽然他们干的是杀人放火、拦路抢劫的勾当，但在他们身上我们同样也可以看到坚毅勇敢，甚至是温情人性的一面，他们有自己的善恶标准，也会有劫富济贫的举动，无论是数倍于己的敌人还是残酷的自然环境，都不会让他们退缩，几百年前，这些伟大的船长们一边呷着兰姆酒一边唱着充满自嘲的歌谣，操纵着快船在巨浪中穿梭，那份随意是多么的令人神往，在今天当我们谈到他们的故事时，永远不忘记的是在他们那看似凶残的外表下，都埋藏着一颗不畏艰难，勇于探索未知世界的心，这正是他们留给我们的最珍贵的财宝。1722年2月10日晨，在非洲沿岸距离当年戴维斯船长遇难地王子岛不远的洛佩斯角，英国皇家海军的"皇家燕子"号巡洋舰遭遇了"皇家幸福"号，激战中，一块弹片炸开了罗伯茨的喉咙，他当场毙命。传说他的舵手，一个杀人不眨眼的硬汉完全无视周围的枪弹，抱着他的尸体像孩子一样放声大哭。海盗史上最后一位伟大的船长巴塞·罗缪尔·罗伯茨结束了他那"快乐而短暂"的一生，随着最后一位主角的退场，"30年海盗黄金时代[①]"也在历史舞台上缓缓降下了它的帷幕。

注[①]、30年的黄金时代：指1691—1723年之间，在这段时期里，成千上万的海盗活动在商业航线上，这个时代的结束以罗伯茨的死为标致。

附录：大航海时代大事记年表

1488 葡萄牙人巴托罗缪·狄亚斯到达非洲最南端"风暴角"（好望角）
1492 克里斯托弗·哥伦布到达西印度群岛
1497 葡萄牙人达·伽马在印度卡利卡特登陆
1517 葡萄牙使节到达广州
1519 西班牙人科尔特斯毁灭墨西哥的阿兹特克王国
1525 成吉思汗后裔巴贝尔统一印度北方建立莫卧尔王朝
1531 西班牙人皮萨罗灭亡了秘鲁的"黄金之国"印加王朝，中国成为世界上唯一仅存的古文明
1571 勒班托大海战爆发在希腊外海奥斯曼帝国海军覆灭，西班牙取得海上霸权
1572 尼德兰大起义，荷兰崛起
1588 第一次英西海战，"无敌舰队"覆灭
1600 英国东印度公司成立
1640 查理一世重开议会，世界近代史开始
1652 英荷第一次海战，英国确立海上霸权
1688 丹彼尔发现澳大利亚，英国确立君主立宪制政体
1699 最后一次十字军东征结束，奥斯曼土耳齐帝国割让特兰斯瓦尼亚给奥地利，"亚德里亚海新娘"威尼斯开始崛起
1713 英西战争结束，英国完全取得霸权，大航海时代进入尾声

1998.1.22. 作者戴稿于北京

文/绯雨焱　责编/BLUE

名作大家谈

在上期杂志中，因为某些原因，本栏目未能登场，在此向广大热心读者深表歉意！此回制作了一个"合集"，其中有不少是上期"读者自由论谈"的来稿。

这次制作本栏目时，发现在国内广大玩家中，《格兰蒂亚》受欢迎程度极高，在来稿中百分之九十以上是对其的评价，而《恶魔召唤师～灵魂租借者》的评价到截稿为止还了了无几，看来大家对大众类型的游戏还是极为钟爱的。

——若雨

由"格斗之王"想到的

我如今年龄16岁，若算起来玩龄应有十年整了，但真正让我为之动心，倾倒的第一个游戏，是三年前登场的"94格斗之王"。相识"格斗之王"以前，格斗界是"街霸"系列称王，练了五六年街霸之后，我幸运地发现了"94格斗之王"。它的高解像度、真实感、华丽感以及富于魅力的角色设计(当时)从各处打动了我的心，而一上手更是欲罢不能，直到九五年"格斗之王95"的出现。玩"94"时，相信就有不少玩家梦想着能将几位特别喜爱的人物编为一队，而"95"就实现了我们这个愿望。更加令人振奋的是，闪避技的指示简单化，自创连续技的实现以及防御反击的表现。相信有不少玩家与我一样，至今仍不忘"95"，时常去重温。因为那种对练之时的心惊肉跳之感实在令人难忘，现在许多逼真的三维格斗类都达不到那种效果。这个250兆的游戏竟然做到了这种水平，令人不禁对SNK肃然起敬，不过也让人不禁在想，"96格斗之王"怎么出。

然而，九六年八月，SNK再一次向人们证明了他们惊人的创造力，"96格斗之王"带着全新的系统再一次出现在格斗迷的世界中，但相信一开始有许多"95"迷们对它却不太喜欢，毕竟系统的变化太大了，尤令人难以接受的是——草难京的暗钩手取消了。但是真正的"格斗之王"迷们在一段时间的重新摸索之后会重新喜欢上这款全新的格斗之王的。草雉尽管没有了暗钩手，但毒咬与荒咬的派生却是极强力的，而且速度快得……不可否认，"96格斗之王"中的确有些不合理的设置，如各种特殊技尤其中段技的取消，令变化大为降低。于是大家都在期待着今年——九七年的八月份，看SNK能否再创奇迹。

SNK又一次不让大家失望，"97格斗之王"吸取各代优劣势，设置二套基本模式，分别适应"95"及"96"两种口味的玩家，而且草雉也有旧版之拥有暗钩手和胧车与新版之拥有荒咬和毒咬两种版本，各种特殊技不但追加而且加以发展，使极为难满足的玩家也无话可说。玩家极为期待的众位人物也粉墨登场，"格斗之王"之名越来名符其实。果然，"97格斗之王"再创佳绩，在三维格斗称霸的今天仍能打出大片天下。

出于对"格斗之王"的热爱，我玩了SNK的其它格斗热作，而其中另一部声誉最优的便是"侍魂"系列。但是，我发现在"侍魂"系列中华丽有余而严密不足，尤到第四作"天草降临"这个问题更是暴露无遗。当我与"侍魂"迷们谈起之时，言曰："要的就是这种风格。"没错，"侍魂"系列的魅力所在就是它的风格，那是一种与"格斗之王"系列完全不同的风格。众所周知，一个漫画家画出成名作之后，就很难改变其风格。著名软件公司史克威尔在其另类(RPG外的其它流类型)游戏中就总有其风格隐含。而SNK却能做出如此风格迥异的作品来，着实令人软佩。

再看硬件技术，"格斗之王"系列与"侍魂"系列的前四作都是在NEO·GEO主机上推出的。众所周知，NEO·GEO主机是准十六位机，机体显示最高容量为330兆，而"侍魂"的第三、四作与"格斗之王"的第三、四作都超过了这个上限，"格斗之王97"更是高达460兆，而街机运行起来却丝豪不成问题。再看街机热作排行榜上，"97"能够进入前十名，而前十名其它的游戏呢，SEGA用的是MODEL3，NAMCO用的是SYSTEM12与SYSTEM22，而"97格斗之王"用的仍是NEO·GEO啊！如此想来，SNK公司的过人，也可以说可怕之处我想就不用我细说了吧！而如今，SNK已经研制出了NEO·GEO64，并已投入游戏制作中，第一作也是SNK第一作三维格斗即"侍魂64"，其精彩程度大家也都清楚。如些看来，未来的几年中，SNK将做出令我们广大玩家，尤其我这种"格斗家"们跌破眼镜的大作来的。

SNK，一个令格斗迷们为之魂牵梦想的名字，让我拭目以待，看它做出一个个惊人的游戏来吧！

江苏　魏峰

恶魔城 DRACULA X——月下的夜想曲

说起《恶魔城DRACULA X》系列，资深的玩家应该对其都不会陌生吧！因为其在FC时代已经一直受到广大玩家的青睐。本人一向对此系列都非常感兴趣。尤其是在PS上的新作《恶魔城DRACULA X——月下的夜想曲》

《月》这款力作是由著名公司KONAMI所创作的，游戏继承了前作的风格，但融入了A·RPG要素，使这款《月》的使用技巧更多，可玩性也大大提高。

首先，今作中的主角已不再是前作中的西蒙，而是吸血鬼。由于PS的机能强大，所以游戏画面绝对一流，也是《恶魔城》系列中最优秀的，游戏的背景和人物设计都给人有一种中世纪欧格的味道。

其次，游戏首次加入了物品使用，道具装备等系统。游戏中还有一些特殊的武器，装备后还有搓招功能，而游戏主角自身也有搓招功能，善于搓 招的朋友在此就有机会发挥了。

另外，本作中小喽罗在被杀死后，有时也会掉下一些罕有的装备或道具，所以应将它们反复杀死，以获得更多、更厉害的装备，还有值得一提的就是各关的BOSS，它们大多数都以庞大的身形出现，而且气势迫人，玉树林峰、英明神武……确是相貌不凡。

最后，相信就是最重要的一点：游戏的读取时间，无论多好的游戏，如果读取时间太长，那么也会让人厌烦。《月》在这方面就做得比较出色，整个游戏除了开始时要等一阵外，其作都不用2秒就读取完了。虽然这款《月》的各方面都制作得十分出色，但是我希望将业KONAMI公司能再接再励制作出更加出色的《恶魔城》。

广州　梅健忠

装甲核心与幻影计划

FROM SOFTWARE，对于这个名字相信大家一定很陌生，我在《装甲核心》(《ARMORD CORE》以下简称《AC》)这个游戏面市之前也是从没听说过，应该是一个无名的小公司吧。但无论如何，这个小公司的《AC》及其续作《幻影计划》(《PROJECT PHANTASMA》以下简称《PP》)是至今PS上最佳的机器人驾驶游戏。

刚见《AC》，我就被游戏中的画面"震"住了：这样的3D效果，难道真是出自一个无名小公司之手吗?《AC》中不论背景、战场、敌我人物都是3D即时运算的结果，而且非常流畅。对于敌我双方机器人的不同装备，在战斗中也可以清楚地辩认出来，甚至可以从对方的姿势判断其正准备用什么武器，可见画面是如何的细致。

除了画面出色外，《AC》的系统和剧情也是很有特色的。游戏中，机器人的设定相当自由，不但外露部件如头、身体、手脚、武器都可以随意装配，而且象引擎、雷达、瞄准器、助推器等内藏部件也都能调换，但这种调换也不是完全自由的，还得顾及引擎的功率、身体和腿的载重量限制，免得造了一个怪物出来。在《AC》中，各种部件的买人和卖出价是相同的，这样就可以放心买新装备而不用随时存档了。装配好机器人，涂上满意的颜色(《AC》中有上百种涂装，必有一款适合于您……)，就可以接受任务了。在游戏中，主角是一个雇佣兵组织的成员，通过E－MAIL来接受任务和获得信息。任务则是形形色色，全歼来敌是最简单的一种，还有到地下迷宫中侦察，破坏敌仓库，营救人质，在充满腐蚀气体的研究所内安装定时炸弹，护送运输车等等麻烦。随着任务的完成，主角的名次也会在排行榜上随之提升，而在任务过程中，排行榜上的"兄弟"也时常会突然出现在敌对的阵营，他们的战斗力可绝非一般小兵可比……

当然，作为机器人驾驶类游戏，出色的操作性才是其灵魂所在，《AC》在这方面显然表现很好。游戏的控制方式类似《DOOM》，进退、旋转、侧向移动、抬头低头都一应俱全，操作起来也极为爽快。而最令人称道的则是对不同装备的机器人的操作感也大不相同：轻装备的十分灵活，进退趋避都得心应手，但装甲就不够厚了；

重装备的则明显有重量感，作技术动作都会“走形”，却可以用厚装甲和强力武器；履带式的更是移动力很成问题，只能频频使用助推器，而用强力的重武器则是最好的；逆关节式的移动能力一般而跳跃和飞行能力突出，四脚式的则恰恰相反，这两种机器人的装备也都一般。总之，玩家可以根据自己的爱好和任务的需要组装合适的机器人。

还有就是音乐，《AC》中用的是电子乐，听不出什么调子，蛮能衬托出游戏气氛的，其实在如此热烈刺激的战斗中根本没空欣赏音乐……

至于《PP》，我认为这个游戏不能算是《AC》的续作，而只能算是补充。无论在画面、系统、操作性还是音乐上，两者都是一模一样。而《PP》所增加的则是挑战模式和几个堪称经典的任务，还有就是几件新装备。而且《PP》也可以用《AC》的记录档。说到挑战模式。的确是很不错的设计，玩家要从第 50 名开始，逐一向对手挑战，直至排行榜榜首，玩起来充满对战游戏的感觉，而到第一名时的满足感却是一般格斗游戏所不能比拟的。其中，对手的装备和战术当然各不相同，也就需要随机应变才能取胜。

回顾一下，这两个游戏中有几个任务很给人留下深刻的印象，首先是《AC》中，有一个任务是毁掉坠落侦察机上的电脑并全歼来敌。任务并不难，但正当我以为完成时，“神威·瑞德”驾驶着他的爱机从山坡上冲了下来，苦战于是开始了。我们不断命中对方，当我打完最后一颗子弹时，AP(相当于 HP)只剩下两位数(满值时 8XXX)，这时我躲过“神威”的一枚不知什么弹后他冲了过来，在两人相交的瞬间我别无选择地拔出了平时几乎不用的激光剑，光芒闪过，只见“神威”开始爆炸，我……胜利了！

还有的就是最后一个任务，感觉上它的难度比前面任何任务都高得多。其中有一个筒形的大空洞，我必须从底部一直攀至顶，而能够踏脚的地方则是一些不断飘动的浮块，再加上不时有敌人干扰……我的重型机花了整整一个小时才成功。(用轻型机？开玩笑！在此之前有好几场硬仗，轻型机半分钟就被“搞定”了！)然而还没完，在顶层等待我的竟是排行榜首的“9 号球(NINTHBALL)”！，毫无准备的我就这样淹没在他的炮火中……于是我开始思考对策，改换武器。又经过近一小时，终于再次见到“9 号球”了，由于使用了恰当(或说卑劣)的封门战术，他被我 PERFECT 解决，随后他的兄弟也在同样战术下被 K.O.，终于 END 了。

在《PP》中，多了一个女性的“搭当”，与所有的 NPC 一样，她也是那种“死不了”(防御和回避能力极高)，又没什么用(攻击力几乎为 0，敌人还是要我自己料理……)的角色，所以用来作牵制敌人是再好不过了。无论如何，“搭当”的出现使《PP》的任务更富有变化和更吸引人(虽然在数量上少了一些)。

总之，《AC》和《PP》是两款非常优秀的作品，喜欢驾驶类和 DOOM 类的玩家绝对不应该错过。

上海　A.Mage

《EINHANDER》

刚玩到这部游戏的时，就使我这位忠实的 PS 迷(SQUARE 迷？)不禁又提起笔来写一下自己对这个游戏的感受。

粗看起来这似乎与 SS 上的《闪电出击 V》(以下简称《闪 V》)颇为相似，但细看你会深深的体会到，这个游戏做的比《闪 V》更好。在画面上史克威尔当然没有让人失望，华丽的画面让人看了只顾背景而被子弹击中(太夸张了！)，画面不但华丽而且十分的真实，在繁华的大街之中到处可见一排排的霓虹灯，在基地内从一扇扇的门内钻出一大片敌人，在荒原上战车开过扬阵阵的尘土……有一点《闪 V》比不上《EINHANDER》(以下简称《E》)的那就是视角的变化，《E》在一引进极有迫力的画面中转换视角，不仅仅增加了迫力，又增加了临场感。这是《闪 V》没有顾及到了，《E》在很多的地方加入了光源处理，使得华丽的画面又锦上添花。《E》中的武器继承了史克威尔的一贯手法，多种多样，新奇独特的特点，10 余种的武器，从火箭炮到旋转机枪和激光剑几乎一应俱全，大大的增强了游戏的趣味性，而《闪 V》中只有可怜的几种武器。武器的取得方式也颇为的独特(一般游戏中很少有)，靠打败敌人取得，但你如果打的不是地方先把武器打坏了那你就什么都没有了。在 BOSS 方面《E》更是别出心裁，它们虽然很庞大但行动起来并不比你慢，比如第四关的中 BOSS，笔者第一次打它时，由于它行动出奇的快，在天花板与地面之间来回乱窜把我踩了个稀巴烂。还有一点它们的武器也特多，像第二关的 BOSS，它就有十余种武器，使得攻击方式十分多样化。《闪 V》中的 BOSS 虽大但行动并不敏捷，攻击方式也只有这几种，在游戏的难度方面，也算正好没有“人为刀俎我为鱼肉”的感觉。

总体来说《E》是集《闪 V》的优点于一身，但又有自己的创新，把 3D(2D + 3D?) STG 推到了一个新的高峰，朋友们快选一架战斗机到《E》的世界中去体会一下它的爽快感吧！

浙江　王佳

《龙战士Ⅲ》

CAPCOM 就是信心的标志，从它的成名之作《街霸》到最惊险的 AVG《生化危机》无一不取得了巨大的成功。当初 CAPCOM 刚涉足到《龙战士》这个 RPG 的时候就取得了相当大的成功，在超任上的《龙战士Ⅱ》更是大受欢迎(不过难度过大，当初笔者奋战了 50 余小时才爆机)，《龙战士Ⅲ》(以下简称《龙Ⅲ》)不仅继承了《龙Ⅱ》中受欢迎的系统，又降低了难度。比如钓鱼，在《龙Ⅲ》中钓鱼这一项更是被大大的强化，二十多种鱼要想完成图鉴可不容易啊！究极武器、防具和道具可都是只能靠钓鱼钓来的，画面当然也继承了前作的 45°视角，可是由于这是在 PS 上所以还可以换视角(你可别小瞧了这个换视角，许多的宝物都被东西挡住了，只有不停的换角度才能发现它们)。地图画面十分细致，各种建筑山都能在地图上反映来，有时天上还飞过几只小鸟，飘过几片白云，在河中还不时的跃起一条条小鱼，真有“海阔凭鱼跃，天高任鸟飞”的感觉。当你在地图上行走的时候，主角头上会冒出一只感叹号，这时进入总会有所收获。在人物的设定方面与传统的 RPG 一样，有精通魔法的公主，能变身的主角，攻击力高的大汉……每位人物带头的时候，按 X 键都会有一招特殊技，它们可都是过关的重要手段，有些特定的情节只有用特定的特殊技才行，战斗不切换画面是《龙Ⅲ》一大特点，笔者十分欣赏这一点，因为这不仅节省时间又使战斗多样化。战斗中的魔法做的异常的漂亮，使人过目不忘。最使人兴奋的就属主角的龙变身了，随着因子的不同可创造出各种各样、属性不同的龙，不愧为是龙的继承者。故事的情节与传统的 RPG 有所不同，整个故事的情节从始至终紧紧的抓住了“龙”这条线索，“龙”贯穿了整个故事，当你玩完了这个游戏你也知道了“龙的一族”的故事，有一点不得不提就是最终 BOSS，它不是一般 RPG 中的大魔王或黑暗的首领，而是一向来代表正义的女神，这个结尾可够新鲜的。

在次时代上像如此轻松、愉快的正统 RPG 可说是第一部，CAPCOM 充分的发挥了 PS 的机能，使这一名作又一次取得成功。

浙江　王佳

《格兰蒂亚》之我见

当我拿到《格兰蒂亚》时，心里高兴极了。从去年盼起，真想早点玩上这部号称能与《FF Ⅶ》相媲美的游戏。现在已经亲手玩上了，心里真是舒服。现在我谈谈自己对《格兰蒂亚》的一些看法。

《格兰蒂亚》真可谓是土星史上一部顶尖之作，无论角色设计、画面、配音都做得不错。音乐上更是活泼动人，使人丝毫没有听得厌烦的感觉，反而更使人振奋精神，全心投入到游戏中去。边玩边听，即使睡意浓浓，也会被打得烟消云散，精神抖擞。但是我觉得，《格兰蒂亚》最优秀的莫过于情节，他的情节曲回绕折，引人入胜，并且时常夹杂着幽默和喜剧，更使人捧腹不止，并且许多情节出乎人的意料之外。像我这样资深的玩家有时都没料到以下的情节，使我又去寻问消息，找出线索，从而继续进行游戏。它所讲述的故事虽然有些陈旧，但在发展上并没有使人有俗套的感觉。加上游戏时人物表情各异，使玩家更不会半途而废。它的战斗气氛也营造得不错，紧张、刺激，人物的各种特殊攻击和魔法更是丰富，并且其魔法壮大的场面更是叫人称叹，但是我觉得不及《FF Ⅶ》的召唤魔法场面的气势汹汹。

SS 主机在 3D 机能上，确实比 PS 主机略逊一筹，在动画上不及《FF Ⅶ》，只有少数 CG 能够与之抗衡，但在静止画面上能与《FF Ⅶ》比个高低。其中的迷你游戏也没有什么好玩，如果其中能像《FF Ⅶ》那样有些隐藏剧情，那就更有趣味性了。

虽然《格兰蒂亚》达到了 SS 主机 RPG 史上的顶尖，但是我认为它是没有 PS 上的《FF Ⅶ》出色的，但它毕竟不是俗子，也是部优秀的作品，希望 SS 上能够多推出像这样的名作、大作。

重庆　申渝

命运传说

这部游戏和其它 RPG 游戏最大的不同点，就是它那全手动的战斗模式。当初它靠了这个系统和 48M 的大容量，在 SFC 上大出风头，现在它又杀到了 PS 上，开机后那美丽的动画和动听的音乐，马上吸引了我。这已是 NAMCO 的老风格了。

游戏的战斗系统还是沿续了前作，玩过前作的人应该可以很快的上手。此部游戏中角色与武器的关系也十分密切。几位重要的人物每人都有一把特定的刀剑，与之对应。这些剑与刀不但用于战斗，还有自己的意志，给主角们出谋化策。游戏中的迷你游戏也很丰富。如上代的赛跑，与海盗船队的大战(其实是小蜜蜂)，还有回答一代主角的 50 道问题，这真是对游戏者记忆的挑战。本作中还有不少为玩家着想的设定，比如食物袋，可以随时加 HP，还有地图查找，可以得知全世界的各村庄的一切商店。这些都大大方便了玩家。

《命运传说》虽有那么多优点，但也有些令人不满的地方。作为 32 位机上的作品，可它的画面并未比超任的前作有多大提高，地图也较粗糙。这些也许是为了加快读盘时间，有时鱼和熊掌不能皆得。但游戏中的细节部份也很多，如水潘中的波纹与倒影，雪地上的脚印，Q 版人物都有丰富的表情。总之，这部游戏是绝对不能错过的 2D RPG 大作，有 PS 的玩家一定不能错过。

上海　Luck.Li

格兰蒂亚

RPG 世界中一颗耀眼的新星

2 月 18 日绝对是每一个 SSRPG 迷盼望的日子，在长达 4 年多的等待后这个传说中的大作终于露出了卢山真面目，作为 SS 上唯一可与 PSFF Ⅶ对抗的 RPG 大作《格兰蒂亚》(以下简称《格》)确实没让人失望，毕竟是一部制作极为严谨的作品，《格》的表现在许多地方已超越了 FF Ⅶ。

首先就是游戏的画面，全三维的宏大场景比起 FF Ⅶ中那华而不实的伪 3D 背景有了质的飞跃，在 SS 上达到这样的水平足见制作者的能力与诚意，着实让人感动，尤其是那在空中盘旋的鸟瞰的视角确实给每一个见过的人留下深深的印象。虽然是即时演算的场景，但在细节部份的处理上并不输给 FF Ⅶ，大到一个酒瓶，小到一根草制作者都没有放过，玩家都可将其触动。场景的光源会随着时间的变

化而变化，尤其喜欢海边的景色，那清澈透明的海水确实叫人赏心悦目。全三维的场景虽好，但也有头痛之处，就是搞不清方向，即使有方向标，在初接触游戏时这种情况尤为明显，需慢慢习惯。

在音乐气氛的盈造上，《格》的 BGM 风格多样且极具个性，从流行乐到各国民乐应有尽有，与 FF Ⅶ相比更能给玩家新奇的听觉感受，尤其海港那段悠扬的乐曲确实太美妙了，不愧是大家手笔。多名著名声优组成的豪华配音阵容对游戏人物个性的描写有着更突出更直接的表现，比 FF Ⅶ的“哑剧”进了一大步。

《格》的战斗系统可以说是致今为止 RPG 游戏中最先进的系统，这也是我最欣赏《格》的地方。无论是过去的 RPG 还是如今的 RPG 包括 FF Ⅶ也无法逃脱战斗单调的缺点，战斗似乎只是为了升级的需要，很容易使人感到厌倦。FF Ⅶ引以为荣的战斗系统其实也是如此，在看过那些华丽的召唤魔法后依然剩下千篇一律的战斗模式，而以 SS 的机能而言要去做 FF Ⅶ那种效果是不可能的（由于三维光影效果欠缺）。既然是 2D 机能强大干脆就把战斗做成二维的，在战斗中大胆的在半真实时间制战斗中加入 SLG 要素，把千变万化的战斗交由玩家自由控制，而且留给玩家充分的思索时间，配以简单明了的指令，决不会出现某些真实时间制 RPG 中手忙脚乱的情况，敌人均可在地图看到，遇敌的多少也由玩家撑握，这样一来就使得每一场战斗都乐趣无究，毫无单调之感，而且还安排了多种自动战斗指令，真是相当的体贴玩家。多彩的剑技与魔法将土星的独特的画面表现能力发挥得淋漓尽致，其战斗的爽快感已超越了一些动作 ACT，尤其敌人爆裂时的火花与响声真是痛快极了。

CG 的制做《格》与 FF Ⅶ体现出两种不同的风格，FF Ⅶ比较的写实，而《格》似乎更“卡通”化一些，但制作得也相当精彩，由于采用了 MPEG SOFDEL 技术，SS 的动画回放水平大大提高，“马塞克”和“烂画面”的情况已不再出现，只是流畅度还稍稍欠佳，总体水平比起 FF Ⅶ还是略逊一些。

最后该谈一谈《格》的剧情。自从史克威尔加盟次世代后，在游戏的制作上都越来越向电影靠近，越来越注重游戏的画面表现，在剧情的设定上比较突出电影或小说式的情节，这就在无形中拉开了游戏与玩家之间的距离，玩家根本无法将自己的感情溶入到游戏中，无法自己去扮演游戏中的某一角色，这就失去了 RPG 的本意，玩家只能从头到尾的将游戏看完，而《格》以冒险为主题，能让玩者充分的参与到游戏中去，充分调动玩家的好奇心去探寻未知的世界，由玩家自己将游戏进行下去，这固然少了所谓“动人的情节”但做为游戏毕竟还是以玩为主的，不是以看为主的，作为游戏应将游戏性放在首位。

FF Ⅶ之所以称为 RPG 皇者，大多是由于厂家大力的宣传（试想有几本杂志大力宣传过《格》），和 FF 系列做为元老级 RPG 在玩家心中的地位与对厂商史克威尔的信赖，试想将《格》和 FF Ⅶ调个个儿，那出名的该会是谁，如果《格》是出自史氏的作品那恐怕早已卖得满天飞了。做为玩家很容易被游戏的外表所吸引，画面好的游戏自然让人喜爱，但游戏性强的可真是少得可怜，大多都只是些绣花枕头，这样的游戏 PS 居多，真正画面与游戏性都好的游戏少而又少，从 FF Ⅶ一直到最近的“大脚鸟之不思议迷宫”等史氏发售的几个大作来看，其中能让玩家全心投入的作品真是不多，玩史氏的作品在很大程度上都只是为着其出众的画面而玩，但谈到游戏性实在不改恭维。史氏的作品总有着一份高傲之气，少一份亲切感，我们在评价一部作品时应从作品本身出发，而不应只注重其知名度或是厂商、画面等。做为 PS 和 SS 的机主，我更偏爱 SS，因为 SS 的游戏比较的注重游戏的内涵，而且更多一份亲切感。好东西就是好东西，《格》作为 RPG 世界中的一颗新星，是永远不会失去光芒的，其地位不容忽视，我们应该从一个新更新更客观的角度去看待它。

云南　杨雪果

前线任务外传——真实的梦想

还记得远在 SFC 时代，《前线任务》优美的人物造型，鲜明的人物性格，严谨的数值设定，还有那个奇弱无比的“最终 BOSS”都给我留下极深刻的印象。于是，在火热火热的 97 年夏天开始，我就开始寻觅着这款同样被媒体炒得火热火热的 SLG 大作《前线任务外传》。终于，在读盘的等待中打穿了即使不难的关卡也异常漫长的《前线任务 2》后——当然这依旧不减我对《前线任务 2》的好感——我终于拿到了姗姗来迟的这款《抉择》。

打穿《抉择》后，感慨颇多，下面一一道来。第一，做为一款真实时间制的游戏，它是史克威尔在各种游戏类型全面出击中的一个大胆尝试。次世代主机上特别是 PS 上出色的 SLG 少之又少，这款“异类”SLG 相信会给回合制 SLG 带来一股清新的风。其实日式游戏上也有几个真实时间制的游戏，如 PS 上的《赏金猎手》和 SS 上的《惑星强袭》，可惜叫好不叫座而且自身也有不少缺点，因此得不到广大玩家的认可。同时，在次世代上玩《魔兽争霸》与《红色警戒》也无法找到电脑上的高解析度 + 灵活的鼠标操作的快感。

第二，《前线任务》系列完整的世界观和出色的人物及其性格被很好的继承下来。特别是《抉择》每关开始都以强制画面交待一下情节就做得很好，从个人角度我认为比用 CG 过场切来切去也许要好得多。人物的性格也体现得不错，如第一小队主角 Mccoy 在战争中同手下建立深厚友谊后对三号机战死感情上强烈振撼与悲愤，第二小队那位出场时神经兮兮、兴奋异常的二号机，以及三小队争吵不休又患难与共的二、三号机等等，他们的一举一动一言一行无不让我爆机后回味不已。

第三，过关后根据战况获得武器这一设定虽非首创，但绝对值得叫好。由于《抉择》主要装备与武器不用购买，淡化金钱与经验值作用，如何以最快时间和最小代价过关成为首要问题，这或我或少解决了以往一些片面强调 money + exp 的战略游戏通病。记得打长距离炮掩护的那一关，尽管要求不高，进入战场立即退却也可过关还可获得大量金钱，但我面对强大而无赖的敌人，掩护着手无缚鸡之力的盟友，屡战屡败，屡败屡战，终于完成任务，并获得 81 电磁炮这个威力强劲的武器，算是对我痴心不改的唯一告慰吧。

第四，关于难度问题，我的一位朋友曾抱怨《抉择》的难度太低。我以为，这点上是仁者见仁，智者见智的。单讲难度，在次世代游戏难度普遍偏低的今天，《抉择》难度的确不大，但要做到每关自军一机不损的话，相信是一个不小的挑战，笔者曾坚持到海港那关，但因实在无法全身而退，此后也不再坚持一机不损。不过，在第二遍游戏时相信每一位玩家都会一试的。

谈到《抉择》的不足，我个人认为有以下几点。

第一，片头片尾不理想，史克威尔虽不必做出“刀魂”与《命运传说》般的片头但也应努力一点。《抉择》的片头我认为并不能体会出主题，相信是投入不够的问题。至于片尾更令人失望，几句话就把我踢出游戏，史克威尔够狠！咬牙看完制作名单后希望出现一代时的奇迹，不过史克威尔的商标让我“绝望”了。

第二，整个游戏最大的毛病是手下，个个路痴，这一电脑即时战略的大弊病在精明的小日本中也未能有所突破。平时还好说，当街道、海港战时，望着热热闹闹挤来挤去的“良牙”们，我真有点哭笑不得。

第三，玩者能下的指令再丰富一些就好了，有时指定攻击后不理这支小队效果竟出奇的好。

第四，强行编成 3×3 小队稍嫌生硬，若战时能自由组合就好了，就不会发生 HP 极低硬着头皮也要上的问题了。当然，这或许会影响可玩性和降低难度。

第五，背景色与显示色模糊不清，有时想看一些数值，屏幕实在“不养眼”。

当然，瑕不掩玉，《抉择》仍然是一款值得一玩的作品。同与《枪之危机》做为《前线任务》系列的外传，它又是一个截然不同的风格。在玩过漫长的《前线任务 2》之后，试试“弹笑间，强敌灰飞烟灭”的感觉如何？那就不妨玩一下《抉择》，当然，在轻松之余，《前线任务》系列固有的主题——战争与和平会更值得我们深思。OCU、USN、EC 之间明争暗斗，费尽心机地争夺世界霸权，以强凌弱，身不由己的种种事情在《FM》系列中是屡见不鲜的。这些很现实的问题相信会给玩家一些游戏以外的启示。

大连　陶承

格兰蒂亚

终于拿到了《格兰蒂亚》的正式版，但在几天的攻略中，它并没有给我带来希望中的新颖设计和扣人心弦的剧情，作为一部制作许久的作品，的确不能让人感到它是一部力作。

首先，是《格兰蒂亚》的战斗系统，虽然说是真实时间制，但在进行指令操作时，整个战斗画面完全静止下来，使原来十分流畅的攻击变得时时停顿，让整个战斗显得慢吞吞的，完全没有 FF Ⅶ战斗时的那种连续操作、连续攻击敌人时的爽快感。而且，战斗时的魔法种类太少，就算可以获得组合魔法，但组合的方法就那么几种，并不能根据自己的意愿随心所欲的组合，辅助魔法也少得可怜。剧情方面，在第一张 CD 的前半部分，从上船准备去新大陆，在路上到幽灵船，到近来的被敌军抓住，尔后又在得到“敌角色”的帮助后逃走，以及与敌追兵的激战，剧情十分的连惯、紧凑，也给人一种新颖的感觉。但在以后的剧情，又同以往的同类游戏一样，到某一村庄后，帮助村民消灭附近的妖魔鬼怪，然后解救了村子，就如同一部普通的 RPG 游戏，没有新意。

说了不少的缺点，但《格兰蒂亚》也有不少的可取之处。在战斗中时间槽的前大半是等待时间，到达后便可向角色下达指令。而最后一格，是攻击的准备时间，用物理攻击会移动得非常快。当使用魔法时，会因魔法的不同以及角的能力而产生不同的咏唱速度。另外，角色的成长不仅仅依靠等级的提升，还可以通过使用武器物理攻击来提高武器的熟练等级，从而增强攻击力。每位角色也能使用 2～3 种不同的武器，如在战斗中使用魔法，不仅能使魔法等级提升，学会更高级的魔法，而且还可以增加 MP 值。这样在战斗中不仅仅要战胜敌人，也要考虑到攻击方式，以便武器等级和魔法等级都能得以提高。还有一点值得一提，就是游戏的道路和迷宫设计的很不错，高低错落、起伏不定，有一种高低感，充分体现了 3D 的效果。

我对《格兰蒂亚》的评价并不高，并没有期待中的那样优秀，可能是希望越大失望越大的原因。总之，作为一部新的创作，能有如此的成就，已经不错了，并不是所有作品的第一部都是十全十美的，希望它的下部能有较好的表现。

上海　翁文华

下期点题

《生化危机 2》(PS)

《寄生前夜》(PS)

《光明的力量Ⅲ》(SS)

以上游戏将会在 5、6 月的本栏目中进行评论。截稿日期为 98 年 3 月 25 日。

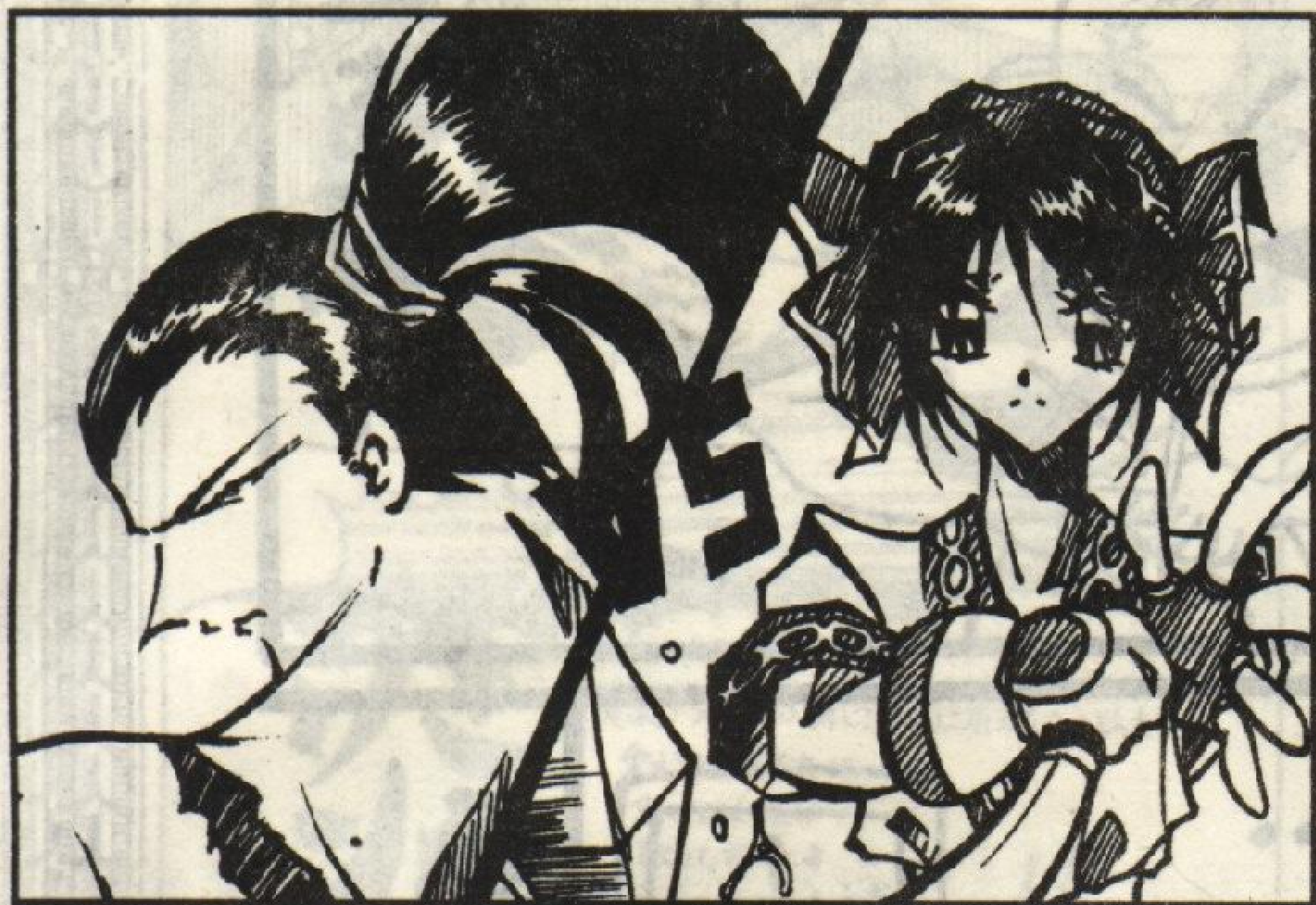
漫园

长久以来，有几位朋友一直在全力支持着本栏目，让这小小的『漫园』越来越繁荣，越来越出色。本页两幅四格的作者冼宇锋便是其中的一位，在这几期中一直有他的作品登场，希望作者能再接再厉，能够创作出更加优秀的作品。此外，我们希望更多的朋友发挥自己的想象力，把你们对游戏的喜爱用画笔表达出来。

——MOMO

弃权的理由

广东 冼宇锋









诚实

广东 冼宇锋



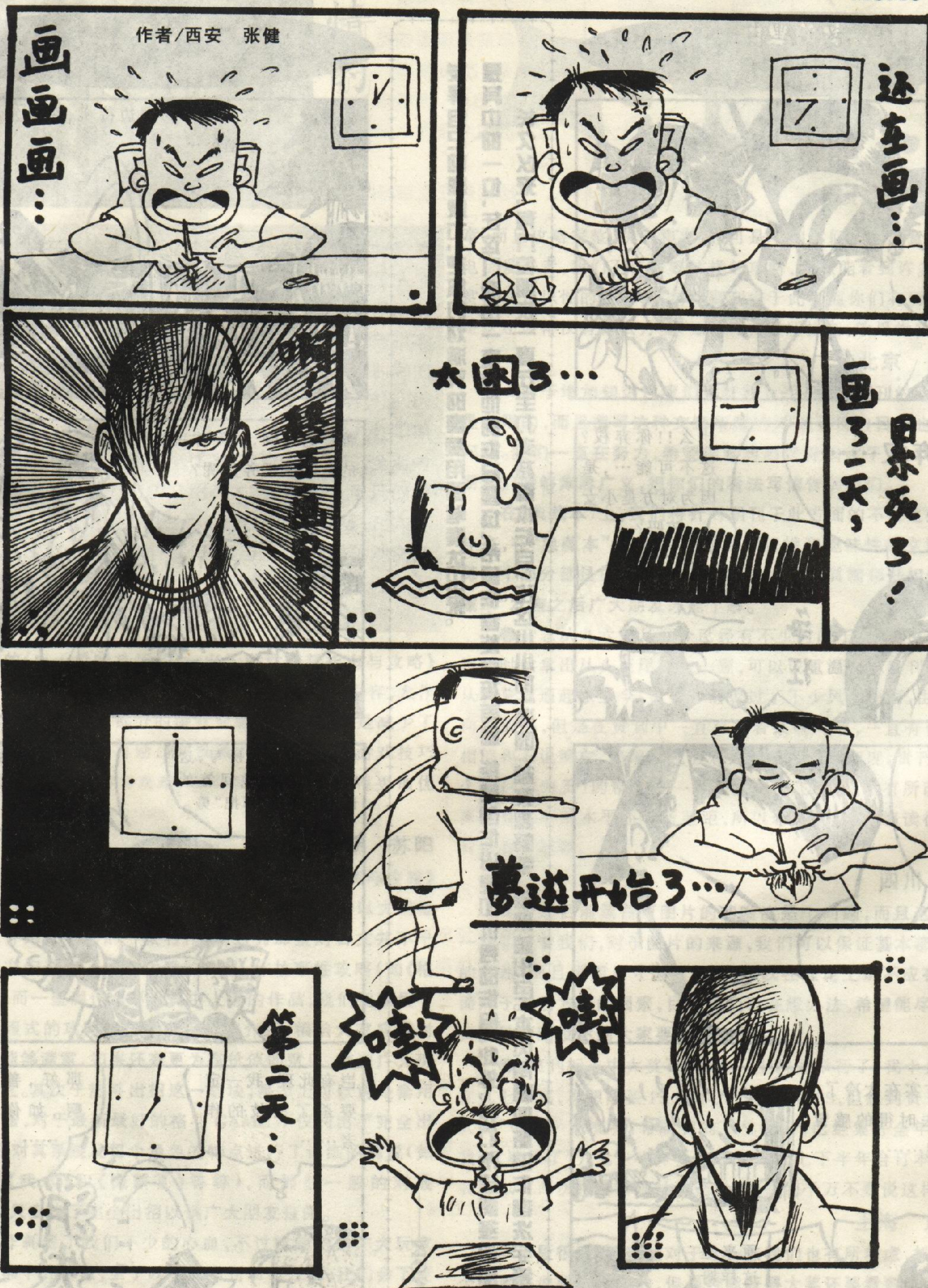






在作品中我们不难看到作者对漫画创作的喜爱以及认真刻苦的态度，这恐怕也画出了所有热衷此道的朋友的心声，所以我们特别刊出这幅作品，与朋友们共赏！

——MOMO





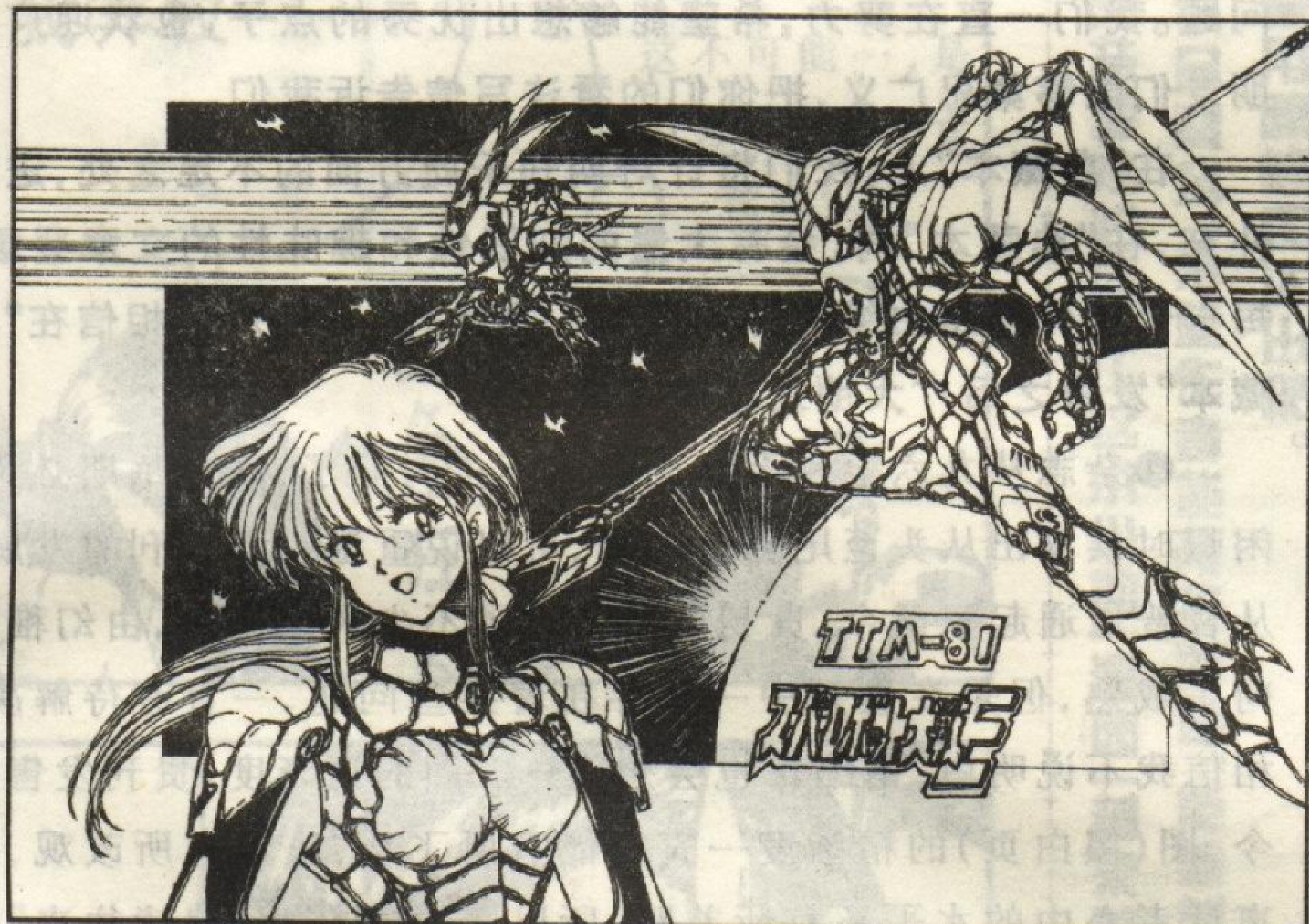
广东冼宇锋
◀格斗之王之八神庵
▶不知火舞时装像

依然是作者独特的风格，左面那幅八神尤其出色，而不知火舞的时装像也十分可爱！

还记得在上期结稿之后，又收到作者寄来的信和画稿复印件，其殷切之情令本人十分感动。

希望能看到你更多更好的作品！





◀福建张翼　超级机器人大战E

超级机器人大战E!?TTM－81!?刚看到这幅作品的时候吓了一跳，后来才明白这原来是作者的想象，人物和机体的设计很出色，不过女主角的服饰有些象圣斗士的圣衣……

▼上海费晓琳　格斗之王之草雉京

水墨的运用很大胆，但人物的脸部描绘还需更细致一些，再接再励吧！



◀广西四五六
街头霸王之樱花

是一幅不错的作品，画面干净，线条流畅。原画为彩稿，效果令人较为满意。

画稿背面的署名非常奇怪，用铅笔写的“四五六 之 思路”不知是作者的名字还是为本幅作品所取的名字，望能尽快联系，以便在下期更正。





编读往来

交流感情的园地

倾吐心声的舞台

责编/若雨

春季之中，在游戏业界来说并不是"万物复苏"的时刻，相反整个业界仿佛开始了长时间的休眠。这对玩家来说，是一个可以进行休整的时间，《电子游戏技巧(2)—电子游戏最新指南与攻略》在帮助大家重温了一下九七年作品之后，我想是本刊的"典藏本"登场的时间了。在编辑部中，大家经过长时间的商讨，目前基本决定"典藏本"将采用一种全新的风格登场，因为有了"合订本"所以在"典藏本"中将不会再出现与九七年期刊中相同的文章，而是编辑部全体同仁们共同制作的全新内容，此书的特点是以全方位的介绍向大家展示一个电玩的世界，到时会有大量的属于资料性和知识性的作品登场，让大家在这个"GAME 休眠期"中能得以充实自己。而本书的观赏及实用价值也不会因为偏重于知识性和趣味性而有任何的下降，到时想必能受到大家的好评。

●贵刊的《电子游戏技巧(2)—电子游戏最新指南与攻略》已快上市了，不知是否能事先向读者透露一下其中的内容，大作的攻略都有哪些呢?指南部分的游戏介绍是增加了还是减少了呢?最后希望你们能再接再励，把"典藏本"以及《电子游戏技巧(3)—电子游戏最新指南与攻略》和以后的书刊都作得更加优秀。

天津　苏阳

▲在制作《电子游戏技巧(2)—电子游戏最新指南与攻略》中，我们考虑到了第一本以及期刊中的不足，放开手脚以大篇幅向广大玩家介绍九七年的各款名作，而且为那些对日文并不十分精通的朋友们选择了情节优秀的作品，作故事性攻略(如《格兰蒂亚》等)。而一些制作水平只属中上等的作品，我们便使用了流程及半流程式的攻略来进行小篇幅的介绍，相信大家应该对此次的安排能够满意，如果还有更为有价值的意见，欢迎广大玩友们来信告之。其次于热斗出招这一版块，基本上可以说是套用了攻略的方法，对于最新最好的格斗 GAME 不仅刊出了完全出招表，而且还对其系统及每个角色的特点进行了详细的解说(如《侍魂 64》、《武术》和《街霸Ⅲ》等等)，而那些一般的对战 GAME，我们只安排了完全出招以供广大朋友查阅。

本书制作耗费了我们不少的心血，不过能够得到广大玩家们认可我们都十分满意，至于以后的书刊制作方面，我们会下更大的功夫，希望把其的水平再作质的飞跃!以感谢那些一直支持我们的广大朋友。

●在你们的期刊以及所出的书中，完全为实用性极强的文章，而且攻略完整、快速和准确，可是不知你们是否注意到，作为电玩爱好者，我们不仅需要这样的攻略，还想能看到许多具有观赏性及知识性的文章，虽然在期刊中于此方面你们有所加强，但是这还显得没有什么力度，如果能再有所提高，效果肯定会好!

北京　周义强

▲对于增加知识性我们也有所行动，但是期刊的页数必定是有限的，而且撰写这种文章所需的时间和精力目前也是一大问题。我们一直在努力，希望能够想出优秀的点子，也欢迎广大朋友们能够集思广义，把你们的看法写信告诉我们。

在"典藏本"上，我们将针对期刊于此方面的不足之处，进行补充，在"典藏本"内，会有大量的知识性和趣味性的文章登场，每一个部分都是由编辑部内同仁心血之作，其精彩处相信在"典藏本"发售之后广大朋友才能了解。

●杂志从九六七月至今已经有不少时间了，本人每期必买，闲暇时候拿出从头至尾翻上一翻，可以说重温一下贵刊的发展。从普普通通起家至今，贵刊可谓走过了不少风风雨雨，由幼稚走向了成熟，但是在贵刊中一直存在着某些问题，一直有待解决。相信我不说明白，诸编辑也会想到——图的清晰度。贵刊发售至今，图(黑白页)的精晰度一直未能有所飞跃，虽然有所改观，但离读者心中的水平还有所差距，所以希望能在此"编读往来"栏目中有所解释。

四川　何涛

▲杂志目前黑白页图片的清晰度是个问题，而且这个问题一直困扰着我们，对于图片的来源，我们可以保证基本都为清晰的彩图，而且原图尺寸也均偏大，所以在理论上讲不应有问题，而对于其它方面的因素，目前我们已在想办法，希望能尽快把黑白图的清晰度达到大家要求的水平。

●"集刊标·中大奖"的活动马上就要举行了，我十分兴奋。在九七年底，本想购买 PS 的本人已经拥有 SS，但想到贵刊的"中大奖"中有……嘿嘿!希望我的手气能好，已经集好全年刊标的我，又购买了"九七上半年合订本"和"九七下半年合订本"，这样我可以有两次机会参加抽奖活动了。你们千万不要说这样不行!

上海　刘文斌

▲手段很高明，当然对于这一点我们也有所考虑，机会对每个读者来说都是均等的，但是否能获得大奖还要看各位的运气。刘文斌玩友不管是出于何种原因购买合订本，你的行动已足以证明对本刊和本次活动的支持，非常感谢并祝你好运!



秘法不传，技艺无双

秘技库

责编/CZY



PS 风之古洛罗亚 秘

山东　胡强

隐藏:Extra Mission 及 Sound Test

Extra Mission:玩者只要能够在之前的回合,将所有人都救出之后,便可以进入这个名为"古洛罗亚疾风大作战"的隐藏 Extra Mission 了。

Sound Test:只要完成以上的 Extra Mission,便可以进入这模式。

PS 便利店时代 2 秘

山东　胡强

多种隐藏模式

才刚刚推出不久的《便利店时代 2》,那么快便有多种隐藏模式介绍予大家,而各位亦只需要根据以下各项条件,便可以有五种不同的模式。当中有地图、隐藏店员以及 GAME 棚等,非常有趣。

模式	条件
使用"东京"	完成游戏最初所设定的四个 MAP。
"冲绳"MAP	集齐全部共 29 种珍品
隐藏店员	完成游戏开始时的 1 个 MAP 的话,便陆续会有 Jeniffer、Cesaman、Mika、Yukari 及 Chisato 等角色出现。
"GAME 棚"	当第八间分店开幕后,便会出现。
更改店名	在 Symbol Mark Edit 画面中,把游标移到决定上,按右七次,左十一次,再按○键便可。

金钱无限

玩者先让出一个可卖游戏软件的纪录(没有也可,但其回报率最高),在游戏中选择"店铺改建",然后选最小的店铺(因游戏开始时,只能建设小店铺)。之后,用"新规配置"将店铺内所有空间用最贵价格物品填满,完成后用"内装保存"将店铺设计纪录。好!重新开始游戏,当进入设计店铺画面后,用"内装读入"取回之前的设计,然后用"卖却"将店内所有物品卖出,完成后便发现金钱有增无减;再取回之前设计纪录板煮碗,便可以无限量地增加金钱了。

PS 独臂战机 秘

北京　孙翔

使用隐藏机体—シャーベ

玩者可以选择在任何难度进行游戏，而且 Continue 次数不限。不过，玩者需要取得至少 15 个的 Secret Point，完成整个游戏之后，便可以得到该机体。此机最大的特色，就是没有了 GUNPOT 的机能，反而使用传统 Power－Up，十分特别。

PS A5 秘

北京　孙翔

无限资源、资金以及飞天列车

玩者只需要在标题画面之中，先同时按"L1、L2、R1、R2"，然后改为按"△、○"，再按 START 进入游戏。之后在选择地图画面中，按着"L1、L2、R1、R2"，再按○键决定，成功的话，便会听到一下笛声。

之后，在游戏画面上按 START 暂停，便可以用方向键来调节资金了。

此外，若玩者在 Manuel 画面中按 SELECT，便可以选择无限资源了。至于出现飞空中的列车，则只限 D51 型号，只要在铺设路轨时设置悬空道路，那 D51 到时便会飞上空中了。

PS ROCKMAN DASH 秘

北京　孙翔

歉取大量金钱!

当 ROCKMAN 第一次进入商店街的后，身旁会放置了一个垃圾桶，而在附近地上会有一个空汽水罐。这时玩者只要将汽水罐踢进面包店里，之后向老板娘说话后便会获得 1000 元；而且玩者是可以不断的重复，要钱卖 ITEM 时就非常方便。

PS J－EAGUE 实况 WINNING ELEVEN 3 秘

河南　张鹏

隐藏队伍

在游戏模式画面中,指向"EXHIBITION"后输入:↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○。成功的话,游戏会突然发出一段观众拍手的声音,之后在选择队伍中便会出现一队实力超班的球队,可惜只限在"EXHIBITION"中使用。

PS KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION Vol.1 秘

河南　张鹏

使用 TWINBEE 及 WINBEE

本游戏有很多引人入胜的地方，使用秘技之后又会增加很多乐趣。

大家现在可以在《GRADIUS》中，使用 TWINBEE 及 WINBEE 了。方法十分简单，只需要在"GAME MENU"画面中，按着 SELECT 键来选择《GRADIUS》，当游戏开始时便会发现战机已变成 TWINBEE。

PS CYDER BOTS 秘

浙江　顾振海

使用隐藏角色“零豪鬼”及“WARLOCK”

若想使用 WARLOCK 的话，便需要在 LEVEL 4 以上的情况下，使用 ARIENTA、千代丸、SHADE 及 PRINCESS DEVILOT 三人众打爆机便可。另外，玩者只要在 LEVEL 5 以上，而没有 Continue 下爆机，便可使用零豪鬼了。

WARLOCK	
SAC LEAD STAIR(投技)	↓↘→ + A1/A2
ASSENSION BLACK	↓↘→ + W
ENERGY RAIN	手键转一圈 + A1/A2
FORBEATON FORCE	←(蓄)→ + A1/A2
IMMITATION α	←←B→→B
IMMITATION β	→A1、A2、A1←
FINAL SAC REFISE (CYBER-EX)	↓↘→↓↘→ + A1/A2
零豪鬼	
豪波动拳(空中可)	↓↘→ + A1/A2
豪升龙拳	→↓↘ + A1/A2
Laser 波动拳	→↘↓↙← + A1/A2
龙斩斩空脚(空中可)	↓↙← + A1/A2
灭杀豪波动拳 EX	↓↙←↓↙← + A1/A2
灭杀豪升龙拳 EX	↓↘→↓↘→ + A1/A2
瞬狱杀 EX(15 HIT)	A1、A1、→、W、B
真空龙卷斩空脚 EX	↓↙←↓↙← + W
灭杀空中 SP DRILL EX	(空中)↓↘→↓↘→ + W

SS BUBBLE SYMPHONY 秘

北京　杨小泉

五大隐藏模式

SUPER MODE

在“TAITO”及“VING”LOGO 出现之后，画面便会出现一个未开幕的舞台，玩者需要在开幕前，便输入“↑、C、→、B、A、←、C、↓”，成功的话便会出现一个“SUPER GAME”的项目予玩者选择。

BUBBLE BOBBLE MODE

和“SUPER MODE”中所输入的地方一样，不过玩者这次便需要输入以下指示：“A、B、A、B、A、B、→、C”。若成功的话，便可以玩回此游戏的旧作《BUBBLE BOBBLE》了。

FULL POWER MODE

同橛在上项输入的地方，输入以下的指示：“↓、A、←、B、C、→、←、C”。若成功的话，那么当游戏开始时，玩者所控制的人物便会拥有最快的移动速度，以及最多吹泡数目，堪称最强的状态。

人间 MODE

同样在上项输入的地方，输入以下的指示：“←、↓、↑、B、→、C、A、→”。若果成功的话，那么当玩者进入选择人物的时候，便会发现所有的角色会变为人类的姿态，十分有趣。

BOUNS 确实 MODE

同样在上项输入的地方，输入以下的指示：“B、A、B、A、B、A、←、C”。若果成功的话，那么玩者便可以进入一些平时难以进入的 BOUNS STAGE，这样玩者便可以得到很高很高的分数了。

SS 银河公主传说 3 秘

贵州　田虎

隐藏密技

在 Chaper 2 中，只要完成极海星(ツベティ)或最暑星(アッチーヤ)的任务，当回到地球时，便会有读者来信。

金盆压顶：战斗车面中，只按著 Z 键攻击，若落空的话便有一金盆从天而降。

Chapter 3 转送装置：主要按“青、紫、赤、绿”便可通过；而按“青、紫、青”便进入隐藏部屋。

SS REAL BOUL 饿狼传说 SPECIAL 秘

天津　刘宁

使用 EX 人物

此游戏是可以用回旧片 EX 的人物，方法十分之简单，就是在选择人物画面时，按着 B 键及 C 键来选人便可。而当中可以选择为 EX 的人物，包括：Billy、Andy、Tung Fu Rue 和 Mary 等，至于操作上全都可用回旧版的方法。

SS X-MEN VS STREET FIGHTER 秘

天津　刘宁

开始时 COMBO GAGE 全满

首先玩者需要在没有 Continue 的情况下，将 ARCADE MODE 完成；而且当中玩者最少要有 3 次以上使用 HYPER COMBO 来 KO 对手。之后在 OPTION 中，便会发现多了一个“COMBO GAGE”，只要将其设定为 On 便可。

SS COTTON 2 秘

天津　刘宁

隐藏 TRAINING MODE

在游戏的标题画面中，把游戏标指向 OPTION 一项，先同时按着“X、Y、Z”三个键不放，之后再顺序按着“A、B、C”不放进入。成功的话，返回标题画面中便会多了一项 TRAINING MODE，让玩者进入来练习练习，十分方便。

SS TWINKLE STAR SPRITES 秘

吉林　孙宇

改变游戏速度，得意 OPENING

改变游戏的速度：玩者只要将“SEGA SATURN MODE”打爆，而且可以选择在任何难度上进行。完成之后，便会发现在“OPTION”中，增加了一项名为“SHORIOCHI”的设定，选择“CUT”就可将游戏的速度加快。

得意 OPENING：在标题画面出现之前，会有一个“ADK”的 LOGO，以及主角会由右至左飞过画面。不过，若 Saturn 的内藏时间为 1 月 1 日或 12 月 25 日的话，这时的画面便会出现变化，十分有趣。

SS 创造职业球会 2 秘

吉林　孙宇

超级球员

很多时候，大家都会发现年轻球员的能力值，在初期时是较低的。不过，现在就有一个非常有用的方法，将球员的能力值提升在极限：

(1)首先,在标题画面中进入PASSWORD VS中,选择观看欲提升能力球员的Password,再按B键退出。

(2)进入Password登录中,会发现(1)球员的Password已存在,这时记下第一行尾四的字母。

(3)将第二行第二个字母改为(2)所记下的字母,按START。若不成功的话,便继续将第三个字母改为(2)所记下的字母,如此类推。

(4)成功的话,便将之纪录;再进入游戏中的人事,选择Scout中Password选手,买入之前所更改球员。(身价起码要17亿或以上)

若果各位未能成功的话,可以再尝试以下方法:将(3)中由更改"第二行第二个字母",变为在"第二行第二段第一个字母"开始输入。不过,由于改变能力值后的球员身价二盼之高,所以大家要有充足的储备才能购入该超级球员。

各位读者留意:由于同一球队并不能够出现二位同名同姓球员,故此在购买超级球员前,应先将队中同名者解雇才可。

注意:各位是可以将已经成功更改的Password选手,进行再次更改。只要玩者将第一行尾四的字母输入,直到成功。总之,Password中霸占多第一行尾四的字母,便表示该球员的能力值越高。

SS 格斗之热血高校 秘

吉林 孙宇

增加Continue次数

游戏开始时,原本只有五次的Continue,不过现在有一个非常简单的方法,可以将Continue的次数增加到九次。至于方法就是:在标题画面上,按L键及R键便可增加一次,如此重复之下,便可以轻易增加至九次了。

ARC WINTER HEAT 秘

上海 沈宏

多项技秘

Speed Ski

Speed Up:在滑行时,除了连按B键外,把方向杆推着任何一方不放便可。

Forward Roll:在GO之前,输入"↑、↓、←、→",再按B键起步便可。

Side Roll:在GO之前,输入"→、←、↓、↑",再按B键起步便可。

Down Hill

Speed Up:在滑行时,将方向杆推上不放便可。

原地作空翻:在滑行时,输入"↓、↑",再按A键便可。

花式跳跃:当到达跳跃点时,将方向杆转一圈,再按A键便可。

使用Discman1&2:在出现项目标题时,按START键40次便出现Discman 1;而50次则为Discman 2。

Ski Jump

V Ski及Distance Up:起跳前,输入"→、←"便可使出V Ski。而在起跳之后,连按B键便可增加距离。

后空翻:起跳前,按A键控制角度,再输入"↓、↑",在60度时放A键便可。

花式表演:起跳前,按A键控制角度,再输入"←、→",在60度时放A键便可。

ARC 雷电 Fighter 2 秘

上海 沈宏

四架隐藏机体

旧版Raiden mk-Ⅱβ:入钱后,一直按着Shot键来Start游戏,在选择战机画面中指向"?",将方向杆拉右再同按Bomb键及1P键便可。(Shot键要一直按着)

恐龙Miclus:和上项输入方法相若,只是将方向杆改为拉右下便可。

战机Blue Javelin:和上项入方法相若,只是将方向杆改为拉下便可。

小灵精Fairy:入钱后,一直按着Shot及Bomb键来Start游戏,在选择战机画面中指向"?",将方向杆拉右下再按Bomb键。(Bomb键要放一放再按着)

两架同名隐藏战机—SLAVE

首先同时按着Shoot及Bomb键(一直不放),之后按Start进入战机选择画面,再指向"?",然后将方向杆拉"右",按Bomb键(即将Bomb键放开,再按回Bomb键),成功的话便可使用SLAVE了。

至于另一架SLAVE的使用方法和上文差不多,但须将方向杆由拉右改为拉"右下"。两架战机的外形一样,但Bomb则有别:前者是扩散型;后者为一团火。此外,他们的辅且机的外型也一样,所以在控制上是较为困难的。

ARC 幕末浪漫~月华之剑士 秘

上海 沈宏

使用中BOSS—晓 武藏

在人物选择画面中,输入:C键六次、B键三次、C键四次,之后便会有一声音效,表示成功。不过,玩者必须尽快输入上述指令,因为游戏中只会有三秒去让玩者去输入指令,否则便需再重新输入了。

ARC 侍魂~SAMURAI SPIRITS~ 秘

上海 沈宏

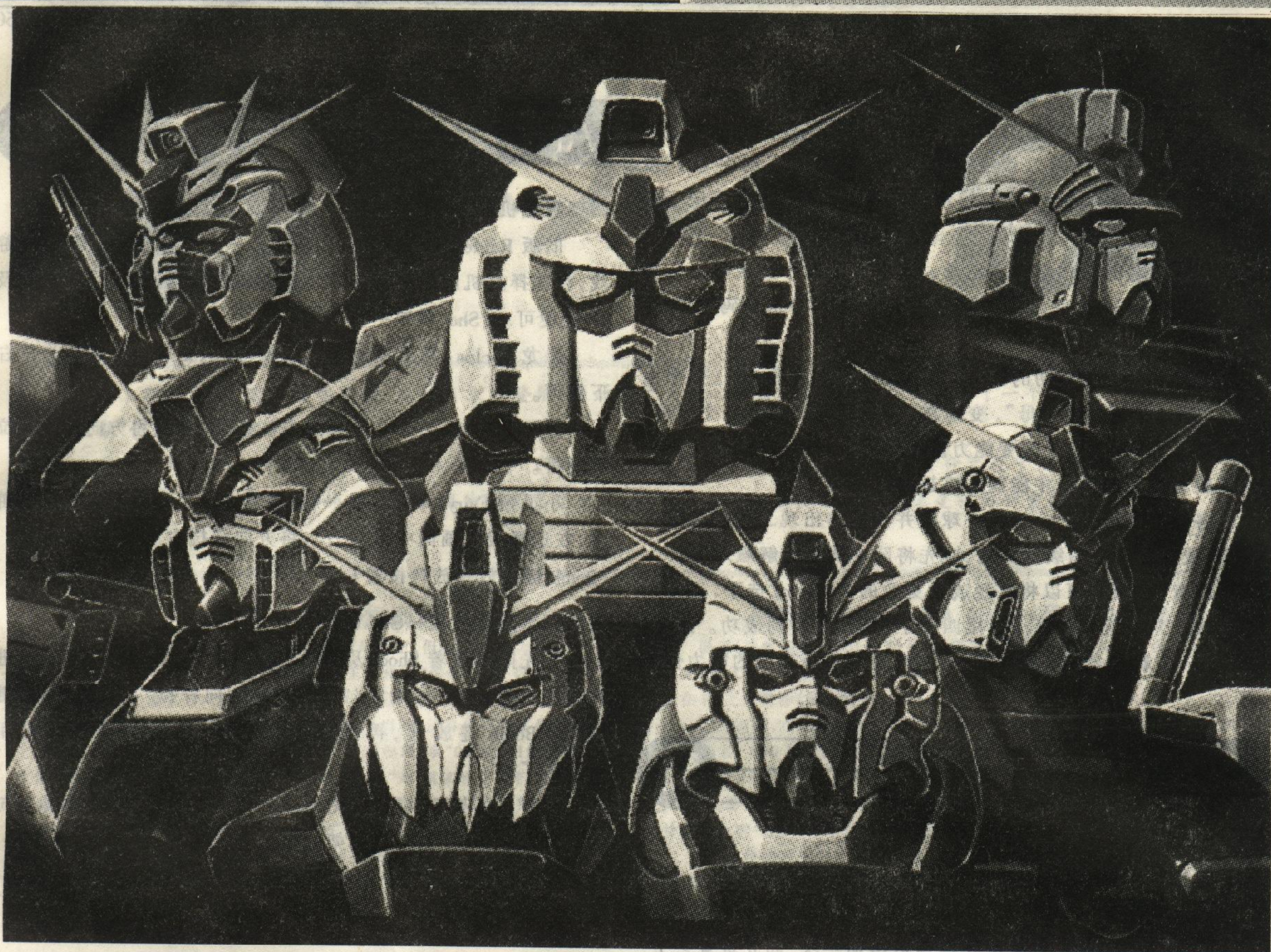
发现!初心者MODE

玩者只要按着START键来开始游戏,便可进入"初心者MODE"。当中,玩者会享有"AUTO GUARD"及"AUTO怒爆发"。不过,若玩者以"P初心者MODE"与另一位用"NORMAL MODE"的对手进行对战,而又能击败对手的话,玩者的"初心者MODE"便会立即解除,返回"NORAMAL MODE"。

此外,玩者的"初心者MODE"只有够使用首两战,当玩者成功进入第三战时,"初心者MODE"亦会自动解除,返回"NORMAL MODE"。

启示

"秘技库"栏目自开办以来得到各界玩友的热情支持,不断收来大家的投稿,再此表示忠心感谢。现向广大玩友征集新游戏的心得体会以及各种秘技,希望大家能一如既往的支持我们。



机动战士高达(GUNDAM)百年史【前篇】

文/KING、雪鹰、AKIRA　责编/KING、E·T

"高达"是什么？

高达——GUNDAM,ガンダム——一译"钢弹",自1979年登场以来,已成为日本机器人题材卡通作品中最著名、最经久不衰、最庞大的系列。自第一部"高达"所描绘的宇宙世纪(U.C)0079年开始,至近年推出的"G高达"所处的未来世纪(F.C)60年,作品的时间跨度达数百年之久,而作品外的我们所生活的现实中,高达也已陪伴卡通迷们走过了近二十个年头。

高达之所以如此受人欢迎,最主要的因素在于从第一部作品中便体现出的复杂而有深度的悲剧性故事情节,这样不仅靠紧张刺激的机器人星际战争来吸引观众,而且对于追求内涵的迷家们,也有着充分的回味余地。——当然,在近几年间的高达系列作品中这一特点已大为褪色,为此也产生了为很多人所认同的著名评论:F91之后的作品便不应算是高达系列作了!但说归说,只要是高达题材的作品,无论动画、漫画、小说或是游戏,仍然一推出便能卖大钱也是不争的事实。

时至今日,高达在我国也已为相当之多的朋友了解和喜爱,尤其是随"超级机器人大战"系列游戏的推出,在其中占主角地位的机动战士(MS)系机器人亦令更多玩家对其产生浓厚兴趣。因此,小KING我继前一期的"机器人大战史"后,联系了好友雪鹰与AKIRA两位,在同事E·T兄帮助下推出了下面大家将看到的专辑——高达世纪百年史,其中尽我们所能地介绍包括只有漫画或小说版本的作品在内的每部高达作品,由于篇幅及资料所限,每一作的介绍详细程度不尽相同,请大家多谅解。当然,"大战"系列中出场的人物和机体以及其原作都会作重点介绍。另外,有几部作品同时有TV动画、OVA动画、漫画和小说等版本,这些版本的剧情可能会相互略有出入。因此,我们介绍的故事也许会与一些读者朋友所知的情节稍稍有所不同。

机动战士高达(0079)

时代背景

公元1999年，面临人口、资源、环境各方面危机的人类社会终于为携手开创新时代而实现统一，成立地球联邦政府，并发表人类宇宙移民计划。之后为了保证地球圈的安定与和平，2009年，地球联邦军正式建立。

2045年，第1号太空殖民卫星开始动工建造，之后陆续又建起许多殖民卫星，并根据宙域将其划分为SIDE1至SIDE7七个区域。当人类开始向最初的卫星移民时，人类历史便进入了宇宙世纪，纪元亦改为宇宙世纪(简称U.C)0001年，那一年地球总人口已突破90亿大关。

U.C.0027年，第一座月面永久型都市"冯·布拉文"完工，此后至0040年为止，实现了总人口的40%(约50亿人)向宇宙的移民。

0045年，小行星尤诺进入月球轨道并开始周期性稳定运行，后称为路纳Ⅱ。0050年，人类总人口已达110亿，其中90亿为宇宙移民。然而，地球联邦政府并未制定确保宇宙移民权利的有力政策，仍然以地球为中心，加上联邦内官僚主义风气日盛，使宇宙移民的不满情绪上涨。

0058年，在距地球最远的宇宙都市(殖民卫星群)SIDE3，由政治家吉恩·兹姆·戴肯发表SIDE3独立宣言，成立吉恩(ZION)共和国，并建立国防队。联邦政府对此作出了向吉恩施加经济压力的反应。

0060年，地球联邦军开始了60年代扩军计划(尤其以宇宙舰队为主)。路纳Ⅱ被作为军事基地而使用。

0062年，吉恩国防队升格为国军。

0068年，吉恩·兹姆·戴肯死亡(存在被暗杀的可能性)，由迪金·梭德·扎比继任首相一职。

0069年8月15日，迪金以吉恩公王之名发表吉恩公国宣言，开始实行扎比家独裁政治，放逐吉恩派。

同年，一项历史性科技成果，为吉恩公国的科学家T·Y·米诺夫斯基博士取得，他经多年研究，终于证实了一种电荷粒子的存在。这种被其命名为米诺夫斯基粒子(简称M粒子)的物质，可产生反重力场及拥有影响并阻碍电磁波传送的性质，并且，当人为地大量散布时，可达到令雷达等侦察、通讯系统失灵的效果。也就是说，若在战场大量散布M粒子，将会使现有的作战系统几乎完全失去战斗力。认识到其重大战术价值的公国军方，在0070年完成MEGA粒子炮的研制后，于0071年着手可在M粒子环境下作战的新兵器的开发，并终于在0073年，推出了第一台新兵器的原型机。

新型兵器被命名为"机动战士"——MOBILE SUIT(简称MS)。因为在M粒子的环境下，靠目视的接近战不可避免地将成为战斗的主体，所以MS采用十八米左右身高的巨大机器人型态的设计。第一台机动战士的型号，便定为MS-01。

在这几年间，双方战略方面的变动包括联邦方面为建设SIDE7，将路纳Ⅱ向月球轨道的反向移动；吉恩在小行星阿克西斯建立军事基地等。然而军事技术方面，当吉恩取得米诺夫斯基粒子等科研成果并开发机动战士时，联邦军方面却基本处于停滞状态。

0074年，搭载米诺夫斯基型核融合炉的机动战士MS-05扎克ZAKU(后通称为旧扎克)出厂。次年，可在M粒子环境下作战的新型母舰亦完成开发。



最初的机动战士扎克，可以说是宇宙世纪战争史上的里程碑。

0078年初吉恩公国军将强化型扎克(改)MS-06投入大量生产。同年10月，公国发表全国总动员令。

0079年1月3日，吉恩公国向地球联邦政府发表独立战争的宣战布告，同时向SIDE1、2、4发动奇袭，大量热核武器被投入使用，殖民卫星坠毁至地球，引起大规模气象变动。以3日至10日为战争主体，被称为一周间战争，在这期间双方军队及被卷入战争而死亡的平民达30亿之多，相当人类总数的40%。这便是第一次宇宙战争的开端，因历时近一年之久，史称"一年战争"。

1月11日，SIDE6发表中立宣言。

面临空前困境的联邦政府，为阻止吉恩公国军继续卫星落下作战，于SIDE5的卫星群"卢沃姆"与吉恩军展开了正面激战，虽令吉恩军元气大伤，但终以败北告终，联邦的雷比尔将军亦遭俘虏。吉恩军中许多勇士在此战中名扬天下，包括擒获雷比尔将军的"黑色三连星"盖亚、马修、奥尔迪加，以及驾驶红色扎克、独自一人击毁五艘联邦军战舰的少年军官"赤色彗星"夏亚·亚兹纳布尔等等。



夏亚·亚兹纳布尔，以驾驶红色专用座机而著名的王牌机师。

基于"过度的破坏对双方都有害无益"之共识，联邦与公国间在1月31日于南极订了包括全面禁止使用核、生物、化学武器及优待战俘等条文的"南极条约"。之后，公国军于2月7日开始了对地球的全面进攻，由卫星轨道直接向各大洲的主要都市降落，短短几个月间便占领了地球三分之二的领土。但双方均损失惨重，战局陷入僵持状态。

4月，联邦军开始进行研制MS与专用母舰的"V计划"。

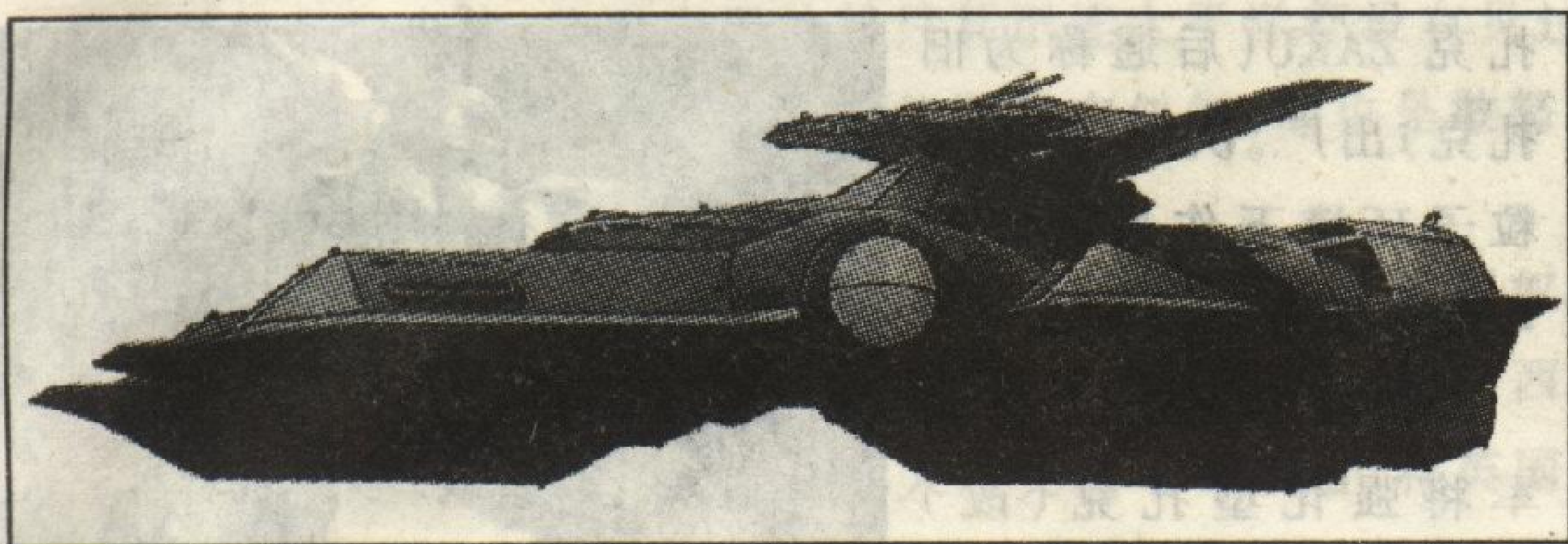
5月，吉恩军的所罗门宇宙要塞完工，至6月份止，完成了由宇宙要塞"阿·保亚·库"及"所罗门"、加上月面基地"格拉纳达"所组成的本土防线。同时，吉恩军为研究宇宙世纪人类新型精神形态"NEW TYPE"的出现及发展而正式设立由布拉纳甘博士领导的研究机构。



白色机体的机动战士高达，是一年战争时期联邦军的象征。

联邦军方面，秘密进行的"V计划"已有出色成绩。7月间，新型战舰"白色要塞"WHITE BASE成功升空，而且联邦军开发的机动战士亦已诞生：代号为RX-75的钢坦克、RX-77钢加农，以及RX-78高达GUNDAM。这些新型MS，将被运往新建立的殖民卫星群SIDE7，在那里进行最后的测试。

然而，白色要塞的秘航终于还是被公国军察觉。9月18日，"赤色慧星"夏亚的战舰，正悄悄地向SIDE7袭来……



第一艘天马级强袭母舰"白色要塞"，是联邦军最初搭载MS的旗舰，具有在米诺夫斯基粒子密布的地域作战的能力。

STORY

白色要塞号缓缓驶进SIDE7一号殖民卫星的宇宙港。舰上，联邦军机动战士的设计者，蒂姆·利大尉正在为即将见到久别的儿子阿姆罗而喜悦。但谁都没有想到，一队属于夏亚指挥下的吉恩侦察特攻士兵，也在此同时驾驶着扎克的三机编队，潜入了卫星。

联邦军竟然也拥有了MS!为这一发现惊愕不已的吉恩士兵，决定趁这些MS正向战舰运送时，将它们全部摧毁。在尚没有经培训的MS机师的白色要塞而言，悲惨的命运似乎已无法回避。然而，大出双方所有人意料之外，联邦军的主战MS，RX-78高达，竟然从输送卡车上站起，像一位白色巨人傲然立于大地!



宇宙世纪MS史上的第一位代表人物阿姆罗·利。

挺身而出驾驶高达迎战敌人的，正是高达设计者蒂姆大尉的独生子，喜爱机械的少年阿姆罗·利，在这场史上首次MS间发生的对战中，充分显示了高达作为MS压倒性的强大，而阿姆罗亦以一介生手在初阵时便击毁两架扎克的战绩，展现了他作为MS机师的超凡才能，并且，随后与来袭的赤色彗星夏亚的几次交手，确定了其王牌机师的地位。而阿姆罗与夏亚之间作为宿敌长达十五年的对峙，也从这时开始。

虽然免于被消灭的命运，但白色要塞方面的损失也是无法否认的：蒂姆大尉在战斗中失踪(被爆炸的气流冲击到宇宙空间，后经漫长的漂流终于获救，但因酸素缺乏症的影响，在SIDE6过着形同废人的生活)；而白色要塞的舰长保罗，也因在战斗中负重伤而死亡。接任舰长的是名叫布莱德·诺亚的士官生，加上临时代理领航员的名门千金，后来成为布莱德夫人的美拉，以及MS机师侯补生隆，还有与阿姆罗同样来自民间，因人手不足而乘上MS钢加农及钢坦克协同阿姆罗作战的少年隼人及凯等等。就这样在几乎没有老练的正牌军成员的情况下，由几乎全是年轻人的组成的白色要塞队开始了突围。经路纳Ⅱ的战斗后，白色要塞向地球南美洲的加布罗要塞前进。



白色要塞第二任舰长布莱德·诺亚，在之后的历史上活跃20多年的人物。

追击白色要塞的夏亚，与吉恩地球方面军总司令卡尔玛·扎比会合。两人同样是吉恩军中的少年英才，这自然给白色要塞队带来了巨大的压力。10月4日，在极端被动的情况下，布莱德设下了陷井作战计划，事实上该战术为驾驶红扎克的夏亚所发现，但夏亚却故意将卡尔玛引入白色要塞队的埋伏，使卡尔玛葬身在舰炮的炮火中。

原来，夏亚·亚兹纳布尔实际上的身份，是已故的吉恩·兹姆·戴肯之子，原名加斯巴尔·利姆·戴肯，平时总戴着假面或墨镜，并非遮掩伤痕，而是为不让人认出本来面目。他投身吉恩公国，实际目的是向扎比家复仇，将之毁灭。扎比家的第四子卡尔玛，便是他的第一件祭品。

卡尔玛之死，激起了吉恩公国的强烈反应，扎比家的长子，吉伦于10月6日发表向全地球圈放送的演说，展开更大的攻势欲为卡尔玛复仇。

同月，联邦军的MS投入大量生产，其中以型态与高达相似的RGM-79"GM"为主，至11月底GM开始用于实战。而吉恩公国方面则将更多的新型强力MS投入战场，同时加紧对NEW TYPE用于实战发挥的研究。

此时的阿姆罗，正面临情绪的底谷："青色巨星"兰博·拉鲁等强敌不断袭来、母亲对他作为军人的不谅解、自身作为重要战士所承受的巨大负担……各方面压力几乎不堪忍受。然而，正是因为经历这一切，使他已成长起来。同时阿姆罗作为NEW TYPE的代表，使这种能力的重要性受到联邦军内的日益重视。



阿姆罗与黑色三连星决斗的著名场面，被后世广为传颂。

11月7日，联邦军发动夺回俄罗斯地区的奥德赛作战，为时3天的战役以联邦军的胜利告终，阿姆罗在此战中，创出了击败黑色三连星的著名佳绩。其后公国军对加布罗的攻击亦被联邦军击败，整个战局形势逆转。

12月14日，联邦军发动了以吉恩本土为目标的星1号作战；15日，对北美、非洲等地的公国军展开扫荡；24日，联邦军在宇宙发动所罗门攻略战，在这场战斗中，扎比家担任宇宙方面司令官的第三子多兹鲁中将，为掩护自军撤退，亲自驾驶巨型机动装甲(MA)"大扎姆"与阿姆罗的高达交战，最终为阿姆罗击败身亡。

12月30日，迪金公王准备与联邦军进行会谈，看到和平曙光的人们莫不额手称庆，然而，不愿休战的人仍然存在。就在双方舰队聚集在一起时，吉伦·扎比竟使用SIDE3的吉恩最终防卫武器"太阳系统"——卫星激光炮发动了攻击，在超巨大的光束中，将联邦军的宇宙舰队，与自己的父王迪金及其直属舰队一起化为灰烬……

面对这一意外巨变，联邦军于次日对吉恩的最终防线阿·保亚·库发动了全面攻击，而担任吉恩总帅的吉伦，被扎比家长女姬西莉亚少将以弑父罪名射杀，其后姬西莉亚指挥吉恩军作战，但终被联邦军击败。

白色要塞队及阿姆罗当然地也参与了此次战役。然而，阿姆罗与夏亚两人你死我活地激斗，甚至座机毁坏后继续刀剑相向却另有原因。

事情要追溯到夏亚很小时，当时一名有着印度血统的弧女拉拉·辛被他所收养，而拉拉由于天生具有NEW TYPE素质，此次战争中来到战场上夏亚的身旁。具备NEW TYPE能力的拉拉，与同

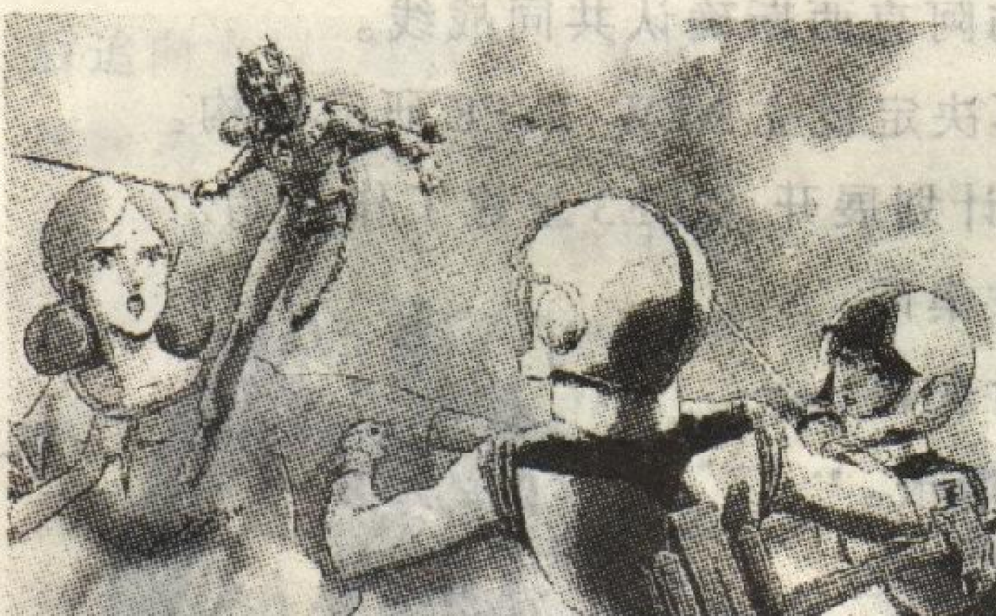


历史上最早的NEW TYPE少女拉拉·辛。

样是NEW TYPE的阿姆罗的精神场产生了共鸣，了解到阿姆罗的内心。所以对拉拉而言，一位是同为NEW TYPE的知己，一位是青梅竹马的恩人。同样，无论对阿姆罗和夏亚而言，拉拉都是超越敌我界限的重要人物。然而，在战争已接近尾声时，两人驾MS的对决中，高达的光剑却误中了拉拉所乘战机的座舱并贯穿而过……

将悲愤的两人间进行的决斗阻止的，是白色要塞的女性士官莎拉，一直关怀着阿姆罗的人，而且她不为人知的真实身份，竟是夏亚的亲妹妹，两人失散多年，直到夏亚攻击SIDE7时才偶然相见。被阻止的两人总算恢复了一些理性，阿姆罗以精神感应通知白色要塞的同伴们基地即将爆炸后成功脱离，而夏亚则继续他要做的事，将扎比家的最后一人，正准备败走逃亡的姬西莉亚，连同所乘的旗舰一起击毁。而夏亚在这之后的去向，则没有人知晓……


一年战争时代许多角色之间留下了种种因缘，贯穿于之后的高达系列作品中。


座机均被毁坏的两个人，在宇宙基地内拔剑决斗，幸而为莎拉所阻止。

0080年1月1日，联邦与吉恩终于在月面的格拉纳达基地缔结停战协定。一年战争结束了，然而阿姆罗与夏亚心中留下的创伤，以及战争留给所有人的遗憾，恐怕永远也没法消去……

编者按

以上便是高达第一作的介绍，由于是第一作，并且登场人物、机械、事件、地点及许多专用名词都会关联到之后的作品，所以用的篇幅最长，字数最多。阿姆罗与夏亚在一年战争后各自有着复杂的经历，直到0094年第二次新吉恩战争结束，两人的恩怨才告一段落。下文要介绍的好几部作品的故事也都是在他们的时代中发生的，请继续阅读吧。

机动战士高达第08MS小队

时代背景

U.C.0079年1月3日，一年战争爆发，在拥有新型兵器"机动战士(MS)"的吉恩公国军队面前，地球联邦军陷入了窘迫的境地，这种情况直至9月联邦军的MS登场方有所好转。此后，联邦军的MS大量投入战场，除了占绝大比便例的RGM－79型"GM"之外，亦有一小批高成本的MS，即RX－79"高达"的量产型，分配给地球圈各战区的精英MS小队使用……


以一年战争时代为背景，担任主演的机器人当然还是高达与扎克。

STORY

在残酷的战争中，许多年轻的军官怀着兴奋、紧张、迷惘交织的心情走上战场，联邦军第08 MS小队的士官西卢，便是其中之一。在对吉恩军的一次次战斗中，西卢与他的战友们慢慢地成长着。


"08小队"的主角西卢，是操纵高达的年轻士官。

在血气方刚的少年们心中，作为战士的任务，不仅是执行命令打败敌人，而且同时有着援助平民、救助弱者的责任，为了这一理想，他们甚至违反命令去主动出战。终于，他们慢慢认识到战争并非只有敌我交战那么单纯的意义……

编者按

"第08 MS小队"是于去年刚刚登场的作品，从另一个侧面的视角描绘了一年战争时代的战争景象。由于采用初代高达的年代设定，使其给人一种怀旧作品的感觉。至本文发稿为止，"08小队"的故事仍尚未完结。相比近期其它高达作品中越来越尖端的武器不断登场，用更大规模的爆炸闪光来吸引观众，"08小队"可以说是更有早期高达作品中以重视人物刻划为主风格的味道。

机动战士高达0080

时代背景

U.C.0079年12月，由吉恩公国挑起的一年战争已进入最后的阶段，人们都已看到吉恩的日渐式微，也盼望着和谈的早日到来。然而，一部分吉恩军的顽固派，仍然执迷不悟地坚持着与联邦军的战斗。

这时的联邦军，除了加紧展开最终的大攻势，亦没有放松军事技术方面的研究开发工作。由于少年英雄阿姆罗驾驶RX－78高达在战争中的突出表现，使联邦充分认识到MS的价值与阿姆罗所表现出的新人类能力"NEW TYPE"之重要性。为了将两者更好地结合，在地球的北极基地，联邦军试制出一架最新的RX－78高达"NT(NEW TYPE)－1阿历克斯"。之后不久的12月21日，北极基地遭到吉恩部队的突袭。不过，幸好NT－1未遭破坏，并且在掩护下被秘密送往宇宙中的中立地区SIDE6，在那里进行最后的测试。

STORY

SIDE6沉浸在一片安宜祥和的气氛中，这里远离战场，几乎从未发生过什么战事，驻守在这儿的联邦军的部队也并不多，这一点，并不使少年阿鲁高兴，因为他是一个军事迷，渴望看一下激烈的战斗场面。一日阿鲁正与朋友们交流时，殖民地内发生了骚动，这是由吉恩的小股侦察部队与联邦发生的冲突所引致，不久，一架受了伤的扎克(改)，掠过阿鲁的上空，坠落在离他不远的林间草坪上。

被击落的吉恩新兵巴尼，用自己的军衔章换取了阿鲁的摄影机磁卡，这里面记录有阿鲁从联邦的工厂里偷拍到的MS组装画面，此外，还有几日前从地球搬来的阿鲁家的邻居红发女郎克丽丝的倩影，巴尼获取的情报，引起了吉恩军的注意，


美丽的少女克丽丝，是担任高达阿历克斯NT－1试飞员的秘密军官。

他们立即组建了一支突击小队，执行破坏高达的任务，于是，巴尼所在的小队，依靠一场小规模的战斗的混乱，再度潜入 SIDE6，在宇宙殖民地中，巴尼又一次与阿鲁相遇。

理想成为 MS 驾驶员的少年阿鲁，自愿为吉恩突击小队侦察联邦军的秘密基地的位置，并与监视他的青年巴尼成为了好友。一日，巴尼在阿鲁的窗下与克丽丝邂逅，这为巴尼的监视任务，带来一分情趣。同时，在突击小队的秘密仓库中，对高达用新型 MS——坎普玛正在组装中，计划在圣诞节前，完成破坏阿莱克斯的任务。

一切准备工作完成后，破坏高达作战展开，由吉恩老兵驾驶的坎普玛，将驻守的联邦部队打得落花流水，并与突击小队配合，很快到达了停放阿历克斯的秘密工厂，阿历克斯 NT－1 仓促应战，并以性能的优势将坎普玛击败。至此，吉恩突击小队作战失败，小队除巴尼以外全员战死。



巴尼、克丽丝与阿鲁，在一年战争即将结束时却要迎接悲惨的命运，然而就全局而言，他们所经历的却只是一场极小规模的战斗，这也是"0080"的副题"口袋中的战争"之含义。

吉恩突击小队作战失败后，小队唯一幸存者巴尼接到了立即撤离 SIDE6 的指示，因为吉恩军没有机会再组织力量破坏高达，于是他们打算圣诞夜之前，用核弹摧毁整个宇宙殖民地，巴尼得知消息后，要求阿鲁立即通知家人与克丽丝尽早离开殖民地，但遭到阿鲁的反对，阿鲁希望自己心中的优秀驾驶员巴尼，能击溃阿历克斯挽救殖民地的命运，于是巴尼只得一个独自离开。

警方无法相信阿鲁的报警，置之不理，同时，吉恩军搭载核弹头的攻击舰已驶离母舰，阿鲁面对朋友与家人几欲绝望，此刻在机场，巴尼正犹豫不决，最终，他下定决心，为了阿鲁与心爱的克丽丝，以及殖民地的人们，向阿莱克斯发出最后的挑战，在阿鲁的协助下，他修复了初次袭击 SIDE6 时被击落的扎克，用唯一的武器——能量斧对 NT－1 发起了攻击，与此同时，阿鲁从父亲的口中得知了吉恩军将于数日后签订终战协议，他飞奔着跑向巴尼战斗的地方，但在他面前肢离破碎的 NT－1 的光束剑，已刺穿了扎克的座舱，而救护人员从 NT－1 的座舱中抢救出的联邦驾驶员那一头秀丽的红发，更令阿鲁呆然……

编者按

"0080"以一年战争末期的一小段外传型情节作为故事主体。虽然以作战为题材，但并不涉及一年战争的主战场，更多力量用于描写战争的侧面——因战争导致的悲剧。动画 OVA "0080"由美树晴彦担当角色设定，由美树本、近藤和久等大师级人马绘制的广告画及插画，在高达作品史上也是水准极高的。

机动战士高达 0083

时代背景

U.C.0080 年，一年战争终于结束了。然而，吉恩公国中仍有不甘心失败命运，一心与地球联邦敌对的人物存在。就在吉恩残兵大量被放逐到小行星阿克西斯的基地时，吉恩的迪拉兹中将，秘密召集了不愿前往阿克西斯的公国军残党，组成迪拉兹舰队，并于 0080 年 3 月，来到地月之间的暗礁宙域，开始在这里营建其作为反联邦据点的军事基地"茨之园"。

0081 年 5 月，扎比家第三子多兹鲁的遗孀泽娜在阿克西斯病亡，其年幼的女儿美妮瓦・扎比成为扎比家最后的血脉。

8 月 15 日，迪拉兹借吉恩公国国庆节之机开始掀起暴乱活动。

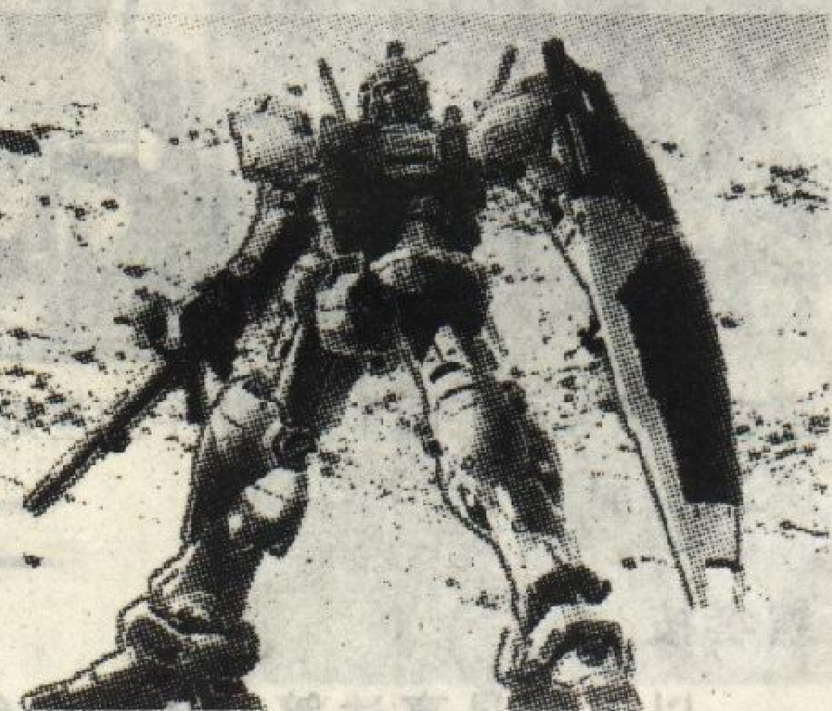
为预防战乱再次到来，联邦议会于 10 月 13 日表决通过了联邦军重建计划。作为重建计划的一环，10 月 20 日，在乔・考文中将的主持下，由当时联邦最大的兵工企业，总部位于月面的阿纳海姆电子技术公司(A.E)展开研制尖端技术 MS 的高达开发计划。

11 月，迪拉兹集团与阿克西斯确认共同战线。

0082 年 4 月，联邦军决定设立 NEW TYPE 研究机构。

5 月，殖民卫星再生计划展开，SIDE3 重建工作开始。

0083 年 1 月，迪拉兹集团开始新 MS 的开发，随后获得联邦军开发新型高达的情报。3 月，迪拉兹集团开始制订反联邦作战计划，至 7 月底，"星屑"作战计划正式立案。



阿纳海姆推出的 GP 系列高达，在所采用的技术与机体性能上超越同时期的所有机种，可惜随迪拉兹之乱后高达开发计划的资料被联邦消毁，当时的技术成果也没有流传下来。

8 月初，小行星阿克西斯的领导人马哈拉加・卡恩死亡，其女(年方 16 岁)哈曼・卡恩出任幼主美妮瓦・扎比的摄政官，并与迪拉兹签订互援协约。

9 月底，阿纳海姆在月面都市冯・布拉文的工厂制造的新型 RX－78 高达 GP－01 与 GP－02 完工，并运往地球澳大利亚的特林敦基地。

STORY



与 GP 系列高达密切相关的两个人，科与尼娜。

科・乌拉奇，年青的地球连邦军少尉，配属于特林敦基地担任试飞员的工作，这里正在秘密进行着高达开发计划最后的试验阶段，阿纳海姆电子公司设计制造的这两台高达，在性能上，都各有自己的特色，1 号机装着轻型高性能装甲，以机动性为主，2 号机装甲厚重，搭载力与推进力强劲，而且装备着核武器。一切都在顺利进行，孰料 10 月 13 日夜，特林敦基地突然遭到来历不明的 MS 部队的突袭。而且，GP－02 被夺走。

启动 GP－02 的敌人，是迪拉兹的忠诚部下阿纳贝尔・卡



科与卡多拔出光剑生死搏斗的著名场面，可以说是“0083”的代表性画面。

多，此人在一年战争的吉恩军中，是与赤色彗星夏亚齐名的王牌机师，曾任扎比家亲卫队的军官。此次于特林敦基地，他与迪拉兹的特攻部队里应外合，强夺GP-02，虽然在作战中遭遇到科驾驶的GP-01的阻截，但战斗经验丰富的卡多，很轻易地摆脱了科的追击。

GP-02设计上可搭载核弹这一点，明显是违反了“南极公约”的，联邦政府对此当然十分担忧，但同时，他们并不将迪拉兹军放在眼里，以为他们只是小股流窜的部队。

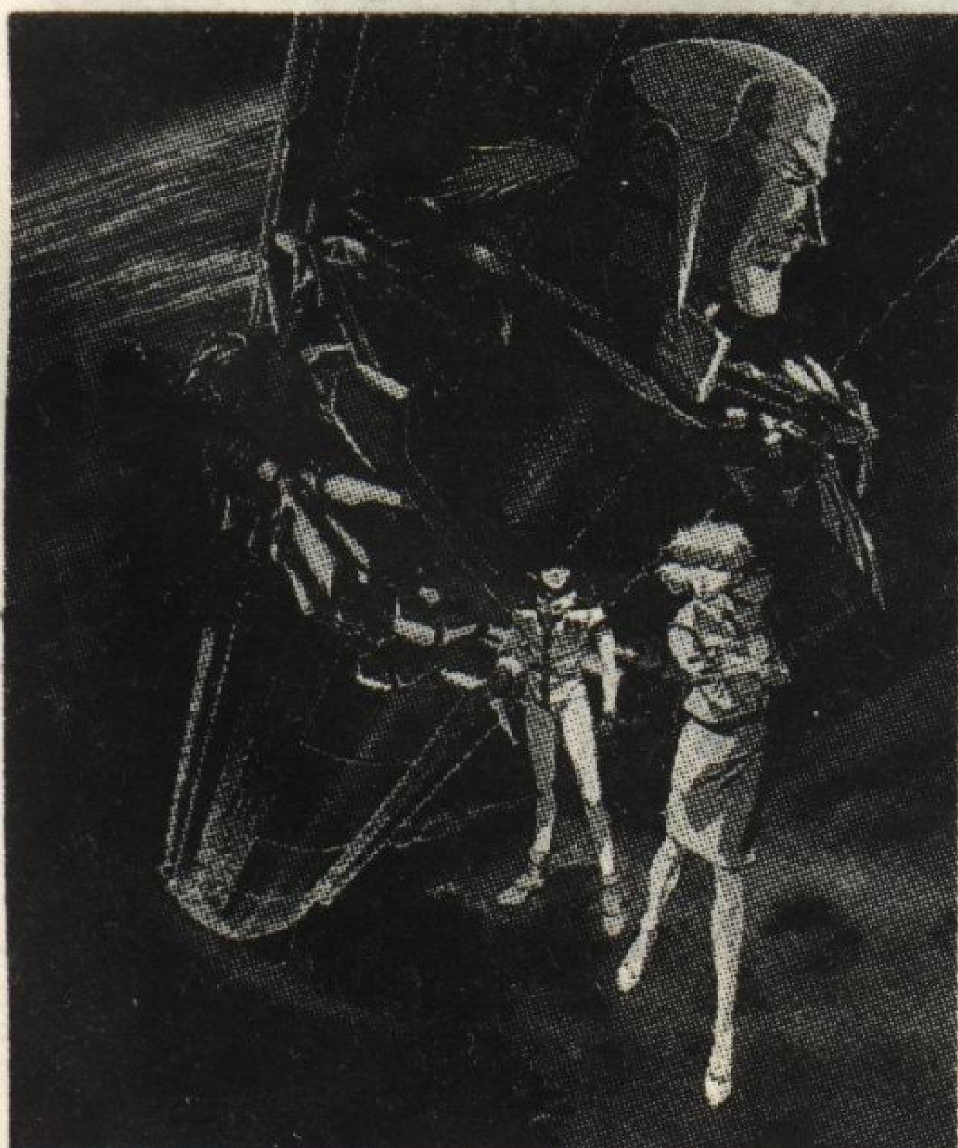
驻守于特林敦的战舰阿鲁比昂，接到了夺取GP-02的指示，以防GP-02脱离地球被用于空间战争中。

尼娜·帕普顿是阿纳海姆社的系统工程师，GP-02被强夺后，她与科等人，一同加入阿鲁比昂的追击队，一直追踪GP-02来到了非洲，经过多次遭遇战，仍未成功回收GP-02。一行人随后追向太空，却遇上了希玛，迪拉兹军的激进分子，GP-02强夺计划完成后，她包揽下袭击追随而来的阿鲁比昂的任务，而初次来到宇宙的科，兴奋地驾驶着陆战装备的GP-01出战，受到希玛的猛攻后溃败。

为了维修被击伤的GP-01以及补给物资，阿鲁比昂前往月面都市冯·布拉文，阿纳海姆的总部。尼娜与开发部门的女孩们，正忙于将GP-01改装成宇宙形态的Fb型，沮丧的科被队员嘲弄，离开部队下落不明。

出身于阿纳海姆的尼娜，是将高达看得比一切都重要的女性。

凯利，一年战争时吉恩的MS驾驶员，因失去了左臂而无法再驾驶MS，战后，他在布拉文的维修工厂里偷偷修复了一年战争时期使用的机动装甲，意图参加“星屑作战”，一日晚，他救起了因消沉而自暴自弃的科，科被这位执着、铁一般的男子所感染，返回了部队。



作为女主角，尼娜的心情在科与卡多之间动荡不定。

追击GP-02失败的阿鲁比昂，被编入康培宇宙岛（即所罗门）联邦军的护卫舰队，此外，地球圈外联邦的主力舰队，也都集结于此，欲以声势浩大的舰队，来震摄迪拉兹。

对于地球联邦的蔑视，迪拉兹开始还以颜色，除了继续“星屑作战计划”之外，卡多的GP-02装备了MK82核弹头，突破联邦舰队的防御，到达康培岛中央，照准了联邦军的旗舰。

白色核爆的闪光中，地球联邦的主力舰队全灭，卡多在脱离战线的途中与科遭遇，战斗中1号机与2号机同归于尽。经此一役，卡多“所罗门之恶梦”之名震动四方。同时，在营建与修复中的宇宙殖民地SIDE3亦遭到袭击，希玛舰队使殖民卫星脱离轨道，驶向另一目标。

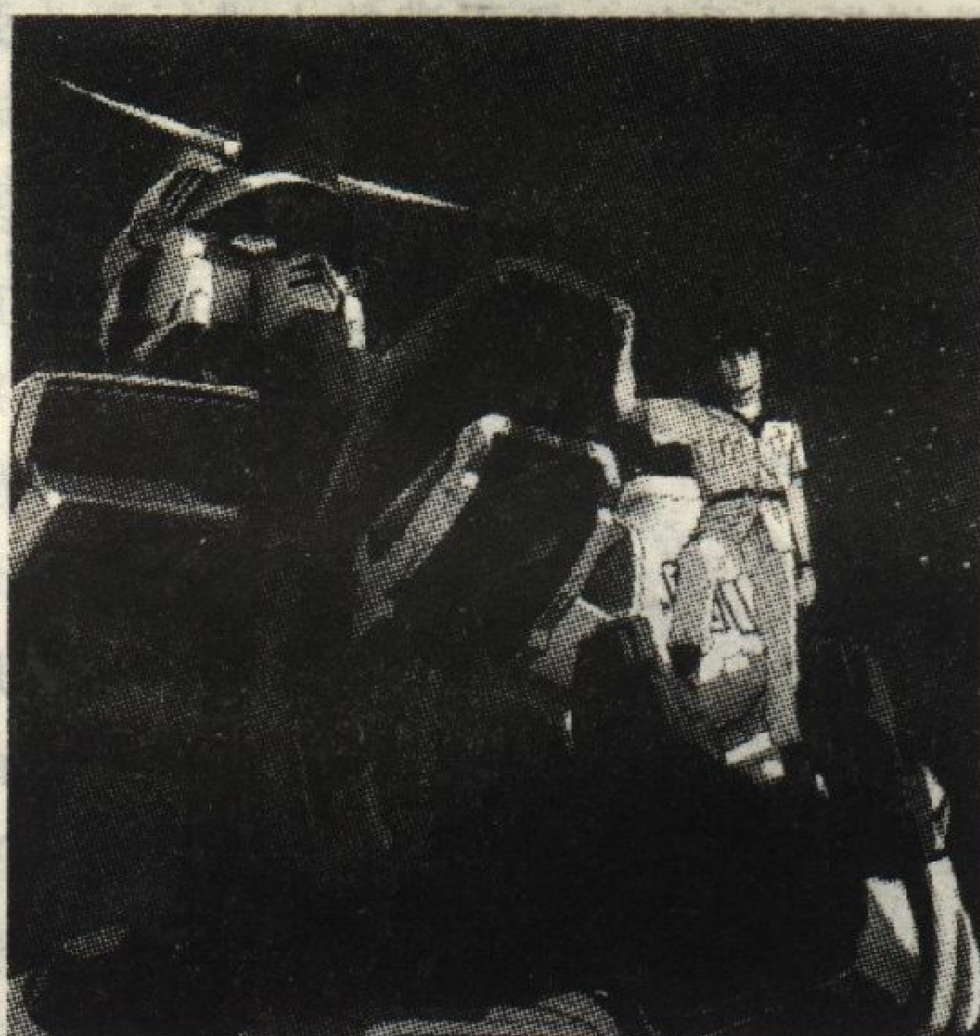
“一年战争”中，曾经有吉恩的部队将宇宙殖民卫星坠落于地球的作法，其带来的后果不亚于用核武器造成的危害，所谓的“星屑作战计划”便是以相同的手段来对付地球联邦政府。



实际上**GP-01**与**GP-02**的身高同样是**18**米左右，但因两人实力悬殊经常会给人如上图中的印象。

阿鲁比昂作为对抗“星屑作战”的部队，驶向宇宙空间站拉比昂洛兹补给军需并提取宇宙用机动装甲GP-03，同时，迪拉兹也为卡多准备了机动装甲诺亚·基路，于是一场围绕着殖民卫星落下的攻防战，地球联邦与迪拉兹、科与卡多之间宿命的决斗即将展开。

在战斗中得以成长的科，单独驾驶着GP-03，进入了最后的战域，确保着殖民卫星进路的卡多，除了对付联邦军的联合舰队之外，亦要清除发动了政变的希玛舰队，而科的攻击，使他无法脱身，然而尼娜在殖民卫星的控制室里，将以往的恋人——受了伤的卡多，从科手中救走，这使科万念俱灰。



“高达0083·星辰的回忆”与多数高达题材的作品一样，表达着悲伤的主题，然而科最终被释放，并且在之后的记载中可以看到他再次与尼娜生活在一起，可算是一种幸运吧。

终于，殖民卫星仍然还是于11月13日坠向地球。而卡多也在与科最后一次决斗中身亡。11月23日，军事法庭召开审判，处分在迪拉兹之乱中犯下各种过失的军内人员，其中，科少尉被判刑一年。

12月4日，联邦军在加米托夫·海曼准将的建议下，组成了追击、搜捕吉恩残党及反联邦分子的治安部队“提担斯”，对反地球分子展开了严厉的讨伐。

0084年3月10日，由于事关太多不宜泄露的机密，卫星落下的真相、以及GP系列高达开发计划，被官方从正式记录上删除，而科的罪状，也随之被撤消……

编者按

卡多其人在高达的角色中大概可以算是最有骑士道精神的战士了，而喜爱机械近乎痴狂的尼娜等角色，也同样给人以鲜明而深刻的印象。很多人看“0083”都容易被其众多强力MS、MA等兵器所吸引，但其对人物性格、思想的描绘，也绝对不应忽视。

机动战士Z高达

时代背景

0084年，吉恩残党迪拉兹之乱终告完结，然而，联邦政府的统治仍呈现极不稳定的局面，尤其当联邦议会发布维持地球圈现状的政策决议后，反对派呼声日益高涨。虽然在加米托夫准将领导的提坦斯之铁腕下，地球圈尚未发生大规模冲突，但空气中的紧张气息已接近临界点。

同年，一年战争时代的风云人物"赤色慧星"夏亚，在阿克西斯经长期沉寂后又回到了地球圈。但几乎没有人知道这件事，因为他已化名柯特罗·巴吉纳，并通过非法途径巧妙地取得了联邦军的军籍，官拜大尉之职，在联邦军中投人反对提坦斯的暴力手段、希望为宇宙移民争取人权的布列克斯·弗拉准将的部下。


化名柯特罗的夏亚，与上图中在他身后的卡缪，可以看作是"Z高达"故事里两位同样重要的主角。

时间到了0085年，提坦斯以暴制暴的作法为加米托夫准将在联邦军内争取到很高地位。然而，加米托夫并没有因此收手，反而变本加厉，进一步纵容提坦斯对所有心怀不满的人进行更为强硬——或称残暴镇压。终于，在7月31日，发生了30号卫星事件。

事缘于SIDE2发生的民众集体抗议暴政活动，提坦斯指挥官巴斯克·奥姆大佐对此毫不犹豫地采取了极不人道的恐怖措施：向抗议活动最集中的30号殖民卫星注入剧毒的G3瓦斯。结果造成了数以百万计的民众全部死亡，在提坦斯的无数暴行中写下了最黑暗的一章。

消息传出，震惊地球圈内外，布列克斯准将终于下定决心，召集同志，组成反地球联邦政府(简称A.E.U.G)，根据其缩写的连读，定名奥古。

阿克西斯的年轻统率者哈曼，政治与军事才能兼备，而且还是继拉拉之后最强的女性NEW TYPE机师。

在日益激化的冲突中，旧吉恩势力亦再次崛起。经数年建设已具充分规模的小行星基地阿克西斯，在少女指挥者哈曼·卡恩的命令下，于0086年2月开始向地球圈进发。

STORY

卡缪·比丹是一位普通的少年，除了双亲在军队任技术士官之外，与战争和MS并没有什么直接的关系，他也并不了解提坦斯丑恶的行径。然而0087年3月2日，在联邦军基地进行参观时发生的事情，改变了他的人生轨道。

正兴致勃勃的卡缪，与提坦斯青年军官捷利特·麦沙相遇，捷利特出言不逊："卡——缪？完全是娘们的名字嘛！什么？是男的？"令卡缪大为恼火，冲上去与捷利特拳脚相向，但却不是对手，被打倒在地，因此，卡缪对捷利特的愤怒使他对提坦斯也产生憎恶。正在这时，奥古向提坦斯基地发动了旨在夺取提坦斯的新型MS—RX—178高达MKⅡ的特攻作战，正怒火燃烧的卡缪便索性帮助奥古，将MKⅡ开走。


在Z高达的故事中，阿姆罗与卡缪等NEW TYPE均察觉到柯特罗大尉的真实身份。

卡缪来到奥古的基地，在这里结识了柯特罗大尉(夏亚)与原提坦斯成员，因反感提坦斯的残暴而加入奥古的女性机师艾玛等同伴，并一面接受训练一面与袭来的提坦斯机师拉娜、捷利特、卡克利康等强敌交战，而且以优异的战斗成绩显示出他惊人的MS机师天赋。然而，卡缪的双亲，却在战场上被提坦斯作为人质，并遭捷利特射杀，虽然捷利特并非故意，但仇恨已无法化解。捷利特方面，也因战友、知己在战斗中一个个被卡缪杀死，加上自己亦屡遭败绩而对卡缪恨之入骨。

经宇宙的几场拼杀及奥古对地球联邦军在亚马逊的加布罗基地攻略战还有香港城等战役后，卡缪一天比一天显示出他的强大。同时，他也发现NEW TYPE之间有心灵相通的能力，与一年战争时期的前辈阿姆罗、布莱德的相遇，与木星归来的NEW TYPE战士西罗克的交手，以及与被提坦斯进行人工NEW TYPE化的"强化人"少女罗莎米娅及凤的相识与离散……对卡缪而言，与亲人的死别等各种悲欢离合的经历实在是来得太多、太突然了。


被提坦斯作为实验品成为强化人的少女凤，是高达故事中最具悲剧色彩的女性角色。

为了应付更严酷的战争，在卡缪的设计基础上，属于布莱德指挥的旗舰"亚加玛"号上的高级技师亚斯特那奇，加入月面的阿纳海姆社，在那里研制出了性能极高的可变型MSZ－0062"Z高达"，在Z计划的开发过程中，同时推出了MSN－100型"百式"与MSA－005"美塔斯"等机种。金色的百式成为柯特罗的座机，美塔斯则由卡缪青梅竹马的少女花云丽驾驶，在Z高达成为卡缪的专用战机后，MKⅡ由艾玛操纵。


作为卡缪象征的Z高达，以超强的火力而著名，无数提坦斯和阿克西斯的优秀战士倒在它面前。

装备一新的奥古眼看将大显身手，谁知晴天霹雳—



宛若拉拉的悲剧重演，难道这是作为**NEW TYPE**战士无法逃脱的宿命吗？

个一个接踵而来。8月17日，奥古的领导人布列克斯准将遇刺身亡，紧接着在24日，提坦斯开始实行将殖民卫星投向月面都市格拉纳达的作战计划！卡缪与战友们一起，和宿敌捷利特、以及阴险的提坦斯军官雅森等，再次展开殊死搏斗，并终于阻止了一场巨大灾难。

捷利特面对又一次失利，变得更加急躁，他在SIDE2宙域，突袭奥古的旗舰亚加玛。然而，卡缪又一次挡在他面前，眼看捷利特命在旦夕，捷利特的恋人玛雅，为了救所爱的人驾机冲上，舍身承受了Z高达发出的致命一击！

正当奥古与提坦斯之战如火如荼之时，10月12日，在哈曼·卡恩领导下的阿克西斯，已到达地球轨道，继任奥古指挥者的柯特罗，面对腹背受敌的困境不得不与哈曼会面交涉，但一直爱慕着柯特罗（夏亚）的哈曼，在政治、军事的决策上却与柯特罗针锋相对，并对柯特罗冷嘲热讽……

柯特罗与布莱德及汉肯等奥古领导层认识到，只有将提坦斯的罪行公诸于众，才能拥有更多一起反对提坦斯的同志。因此决定趁联邦议会在地球召开，占领达卡尔的议会，并在现场揭露提坦斯的罪恶，阐明奥古的观点。为此，奥古军向地球降下，与地球上的反联邦组织“卡拉巴”联手。然而，在攻击提坦斯的乞力马扎罗基地时，已被敌人控制了大脑的凤，驾着巨型MS“精神力高达”出现在卡缪的面前，并且捷利特也同时袭来，一场恶战以凤的死亡告终……

11月16日，在卡拉巴的协助下，柯特罗以武力进入达卡尔联邦议会堂，并控制了转播系统，恢复夏亚身份向全人类进行演说。

对夏亚的演说，整个地球圈居民产生激烈反响，原本低调而中立的SIDE2等地亦爆发了大规模的反提坦斯运动，然而，提坦斯竟毫不犹豫继续以虐杀政策来镇压，12月间，提坦斯用卫星激光炮及剧毒瓦斯毁灭了SIDE2的数个殖民卫星，又一次使几百万人丧生。



从左至右分别是柯特罗（夏亚）、阿姆罗、卡缪、凤，高达早期历史上的著名人物。

提坦斯至此已人望尽失，加米托夫亦被西罗克刺杀。西罗克转而与哈曼联手，欲与奥古及提坦斯决一胜负。

0088年2月22日，奥古终于与阿克西斯及提坦斯展开三股势力的大决战！



一幅可爱的Z高达Q版人物群象，画面上方是阿克西斯的人物，左下方的角色都属于提坦斯，右方则全是奥古的成员。

坐在最高处的不用说当然是哈曼和美尼瓦；她们左下方坐在重型高达手臂上高兴的挥着手的女孩是凤；凤右方的两人分别是捷利特和罗莎米娅；坐在下方画面中央不知为何事显得十分烦恼的人是西罗克；在左下吃面的大叔则是雅森；右上方骑在Z高达头上的卡缪也不用介绍了；在他左下戴墨镜的人自然是柯特罗；两位女孩中靠上方一些的是花，另一位是艾玛；最后，在下方躺椅上晒太阳的那个人，是我们熟悉的布莱德舰长。

战火熊熊燃烧，无数人的生命消失在烈焰中，在卡缪击毙西罗克为死亡交响乐画上休止符时，除了布莱德、花云丽及亚加玛舰上的人员外，其余所有人不论敌我均死伤殆尽，连夏亚与哈曼也在战火中消失，生死不明。卡缪终于活了下来，但他的精神业已因过度膨胀的NEW TYPE能力超负荷使用（一说亦与西罗克的精神攻击有关）而完全崩溃。之后在花的细心看护下，卡缪经疗养终于逐渐恢复，然而对生涯中这段既紧张又悲惨的日子的回忆，无论到何时都将烙印在他的心头。

编者按

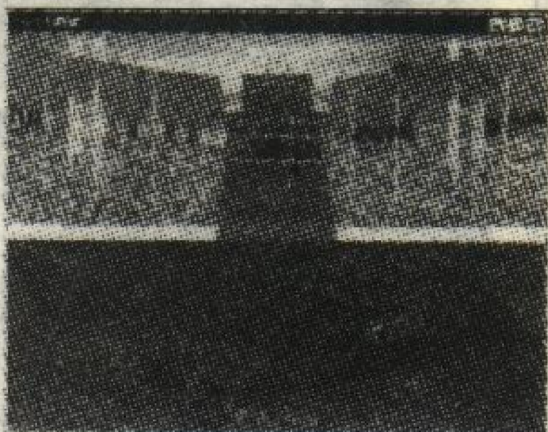
高达作品中最悲惨最壮烈的一部，恐怕该首推“Z高达”了。至今很多人都认为在高达的历代角色中，卡缪的强大凌驾阿姆罗之上，然而最终也只落得惨淡收场。但至少他又回到了平静的生活中，也有爱他的人守在身边，这何尝不是一种幸福呢？另外，布莱德在这时已经当上了一儿一女的爸爸，他的长子哈萨维·诺亚除了在“Z”中露面，也将于以后的作品中登场并活跃。顺便提一句，叙述“Z”与下一部“ZZ”之间所发生故事的，有一部叫做“高达大时代”的作品，讲的是0088年2月，Z高达的故事刚结束时至此后一两个月间所发生的事，S高达、ExS高达与Z高达的量产型Z+（PLUS）就是在这时登场的，因为没看过那部小说，对情节所知太少，恕不单独介绍了，该作品中基本的历史性事件，请参看将在下期刊出的“ZZ”的时代背景。

（未完待续）

PC 新闻

责编/ANGEL

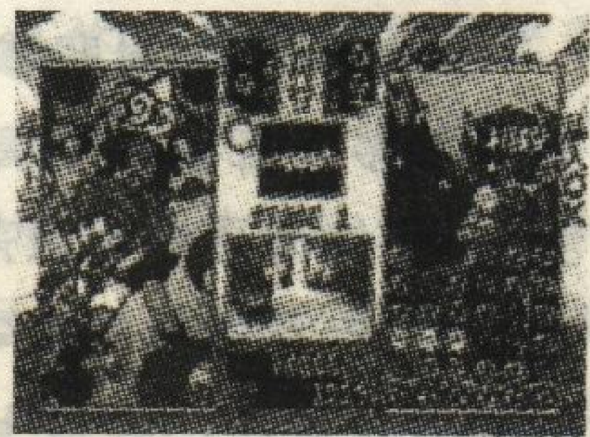
●大宇资讯与那鲁湾大联盟签约!

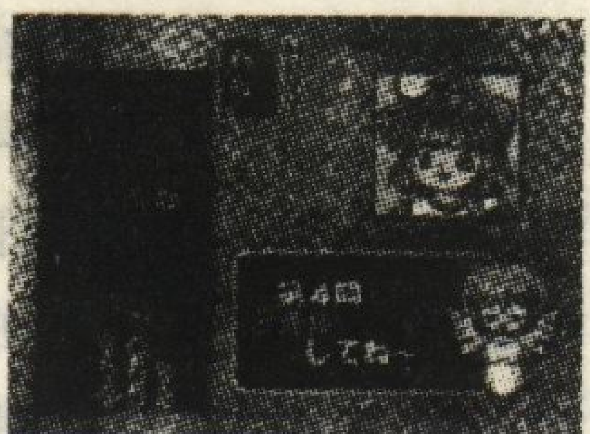


爱好职棒运动的民众有福了!一直致力於推广职业棒球运动的那鲁湾职棒将与大宇资讯合作,并於今日(一月二十一日)举行签约授权仪式,正式将台湾大联盟职业棒球运动推广到电脑平台上,让喜爱职棒的民众不再是只能在场边为支持的球队加油呐喊,藉由电脑的操作,可以让玩家亲自加入球赛与心目中崇拜已久的棒球明星并肩作战或扮演棒球教练,运用各种战术,下达打带跑、盗垒、牺牲打...等命令,争取年度总冠军,一偿您多年以来的棒球梦。

游戏内容共分为【联盟赛】、【表演赛】、【锦标赛】及【全垒打赛】等项目,并依据那鲁湾职棒 98 年全部赛程,收录所有最新球员的详细资料与照片;而程式方面运用微软最新的 DIRECTX5.0 技术,并支援 AGP、3Dfx 之 3D 加速卡,显示模式以 640*480HiColor 为主最高更可支援到 1024*768 全彩模式(可自行调整),所有比赛球场设计完全以 3D 建构。在音乐音效方面更收录了那鲁湾职棒主题曲及各球队的队歌,游戏的过程还有播报员做精采的实况语音播报,绝对让玩家有如身历其境的感觉。在比赛方面除了与电脑对战外更加入了时下最风靡的网路对战功能,玩家可透过 Modem、NULLModem、区域网路 IPX 及 InternetPPP 做连线对战。如果玩家玩腻了现有固定的球队也可以使用游戏中的虚拟球队或是自行组织一支新的球队,试试一个不一样的大联盟球赛。本游戏预计在今年六月上市,届时大家可体验一下今年夏季的超凡热力!

●Compile 的招牌作《魔法泡泡 SUN》即将推出 Windows95 版本





在游戏界,魔法泡泡和 Compile 公司之间一向是划著一个很大的等号,没有一家软体公司能像 Compile 一样靠著一款游戏就能存活这麽多年,也没有一家公司能够只靠一款作品就在业界毅力不摇。现在 Compile 即将把该公司最新一代的作品《魔法泡泡 SUN》移植到 Windows95 上,让一些原本只玩电脑游戏的玩家也来品尝该公司这款知名的解谜动脑大作。

●《般若魔界》石破天惊发表会



国内第一款制作费高达四千万美元的游戏软体,《般若魔界》,在耗时两年之後,终於呈现在大家面前,而且已经获得美、日等地多家代理商争取版权,预计全球的销售量可以突破五十万套!除了 PC 版本之外,《般若魔界》也将推出 PS 版本,成为国内第一个同时掌握此两大平台技术的研发厂商,并利用 3DPolygon 模拟生物立体模型,所有的场景设计都符合国际水准,进而营造出一个超大型的虚拟环境世界;而为了让玩者们不再孤独地在这个世界中探险,大家还可以透过 Internet 与各路人马交锋,所以一套游戏有两种不同的玩法,各有不同的乐趣与刺激。这一套游戏由於结合了东方神秘文化的色彩,与创新的游戏风格,内容包括冒险、动作、解谜、乃至於角色扮演等要素,相当符合今日玩者对多元化游戏内容的要求,未来也将陆续推出桌历、漫画书、书签、破关密笈、制作过程写真集与系列续集等,相信定可掀起游戏界相当大的震撼与革命!

●美国游戏销售排行榜

《迷雾之岛》的续作《Riven》在十二月一推出之後,便势如破竹,一举登上了美国销售排行榜的冠军宝座,而第二名呢?别怀疑,正是《迷雾之岛》!在游戏史上,一二代分居冠亚军的纪录应该是绝无仅有吧!而第三名呢?则是朝久以来口碑载道的《模拟飞行》系列,《模拟飞行 98》。而大家期待已久的《雷神之槌二》呢?也并未让大家失望,虽然推出的时间晚了些,还是一口气进驻第四名的位置,而原先在十一月当中,推出芭比娃娃系列产品的公司,在十二月的表现也还不错,其他表现杰出的游戏,还有如 Hasbro 公司推出的《Frogger》,这也是一款立体的动作游戏。运动游戏方面,要属 Access 公司的 LinksLSGolf1998 版最引人注目了,目前置是第十四名;另外,《暗黑破坏神》的资料片,《炼狱之火》则是第十九名,卢卡斯公司的《绝地武士》则从原先的第六名滑落到十三名、微软的《世纪帝国》则从第八掉到第十七名,而挤上榜的,是 Westwood 公司,《红色警戒》的新资料片《绝地逢生》。

●沙丘魔堡 2000 发售预定!

Westwood 公司宣布将在今年春季发表《沙丘魔堡 2000》(Dune2000),从此,玩者们就可以透过国际网路或区域网路,在《沙丘魔堡》的世界中征战,而在这款游戏当中,也将采用如《终极动员令》般的介面、并以高解析度方式表现,里面的任务简报,都是以全新的录影动画表现。在游戏中提供了许多在原始故事中出现的人、事、物,如太阳能坦克、沙虫、自由斗士、帝国终极士兵等,而且玩者可以挑选扮演贵族 Atreides、卑劣的 Ordos,或邪恶的 Harkonnen。

PC 新闻

责编/ANGEL

●高速专线 T1 直驳家中，不是梦？



56K 经过一年多来的争斗，前不久支援 X2 的 3Com 跟支援 Flex56K 的 Lucent 正式宣布，会联手发展 56K 的标准。原因是两家公司想在 2 月 ITU(InternationalTelecommunicationsUnion)在瑞士开的电讯会议中，正式提交建议书，证明两者的 56K 标准都是可以兼容 ITU 提出的 V.PCM：正式的 56K 标准。而支援 Modem 晶片的制造商 Rockwell 则尚未表态支持与否。

不论如何，此事件对用户都有好处，因为 V.PCM 的面世之期会提早一点，不用等 ITU 投票之後，两家公司再研究自己的产品如何兼容。

但一个标准战结束，另一个大战也快开始。根据网上消息报导，CompaqMicrosoftIntel 三家大公司决定今年年尾正式支援一家名为 Aware 的公司的新 Modem 标准：DSLLite。该公司的 G.LiteModem，将极有可能威胁 CableModem(10Mbps)的发展。



Aware 是一家小型公司(相对 Microsoft，Compaq)，多年来一直专心研制能取代 Modem 的快速传讯标准：DSL。DSL 全名为 DigitalSubscriberLine，跟 ISDN 类似，同是新一代数码通讯标准，但未被 ITU 制订成为标准。相对 ISDN 的 128K，DSL 的速度可达至目前 T1 专线的速度：1.54Mbps。



其实家庭用户是否需要如此高速的数据处理系统呢？事实上高的传输速度，除了加快了上网速度外，还可以令到影像在网上的输送速度与品质得到提高及保证。现时香港独有的新玩意 VOD Videoon Demand 或称互动电视，正是立基於高速传送的概念。而香港电讯所推出的网络，就是因为成本过高而被诟病。故又平又快的系统将会是明日之星。DSL 或会取代 ATM 亦是可预见的。

可惜的是，DSL 未受大型电话公司欢迎。试想如果 DSL 的对象是家庭用户的话(取代 Modem)但速度 快得上每月收过千美元的 T1 专线，还有谁不会选平宜很多的 DSL 呢？所以各大电话公司都不想 DSL 有受欢迎的一日。而且问题是 DSL 跟 CableTV 的网络一样，需要电话公司重新铺设入屋线路，还有电话公司机楼至接点必须在 2 公里之内这大问题存在，所以 DSL 成长的路途相当难走。





而 Aware 的成功之处，就是研究出一个名为 DiscreteMultiTone(DMT)的技术，使 DSL 的高速能在传统的电话线上运行，毋须重新铺设入屋线路，成本大减是可想而知的。而 DMT 也解决了 2 公里的限制问题，如果你身处 2 公里以外的地方使用，DMT 会自动调节其最高速度以保持接驳。

笔者觉得目前 DMT 就好像最初 56K 的 X2 标准一般，先声夺人。但其他公司如 3Com，Lucent，甚至 Cisco 等会不会坐以待毙呢？所以笔者认为，DSL 会就 56K 标准之後，成为另一个最大的标准战场。今次 MicrosoftCompaq 等大公司都支援 Aware，是因为想到如果家庭用户可以用超高速上网的话，所带来的家庭电脑销售量一定无从估计。

T1 接到家中上网，总之希望国内能早点有这服务就好了。

●NC 不切实际？！



Compaq 英国分公司最近在其 TCO(TotalCostofOwnership)网站上公布一个独立民意调查，指出目前超过七成资讯管理人员都不会考虑在公司电脑系统上使用 NetworkComputer：网络电脑。

是次由 Compaq 资助 BenchmarkResearch 独立进行的调查更指出，超过七成二的电脑部经理在未来二年内都完全不会考虑 NC 或 NetPC 的方案。这样的答案，故然会使 Oracle 的 LarryEllison 甚至 BillGates(因 Microsoft 提出与 NC 大同小异的 NetPC 方案)大失所望；但其实资讯管理层人员的担心也不无因由。

网络电脑所提出的好处，最大的特色之一是使电脑部经理再次由用户手上取回主动权，因为 NC/NetPC 的 ThinClient 简化平台会使到用户只可以用回公司所分配的电脑程式，用户再也不可能为自己的 Windows95 装上可爱的营幕保护程式，或私自更改任何内部设定，因为 NC 可能连最基本的 FloppyDiskDrive 也没有。而因应平台的简化，自然 NC/NetPC 的硬件成本也会比一般 PC 电脑系统来得平。

好处出现的地方也是 NC/NetPC 的烦恼来源。在该报告中指出，有超过 88% 的电脑部经理认为他们的用户不会接受 NC，因为用户对能自我更改喜好设定的电脑系统的需求还是十分大。使用 ThinClient 带来的政治性问题可能比硬软件问题更为棘手。另外，因为目前为 NC/NetPC 而写的 Java 程式选择太少，如果内部重新发展应用程式，可能又会使成本得不偿失，相信是使不少人却步之原因。



笔者还望推出 NC 标准的 Oracle 快点推出多些现成的商业应用方案於 NC 上，使这个伟大的化繁为简理想不致只成为电脑界的空中楼阁。

Preview

非常软件

责编/ANGEL

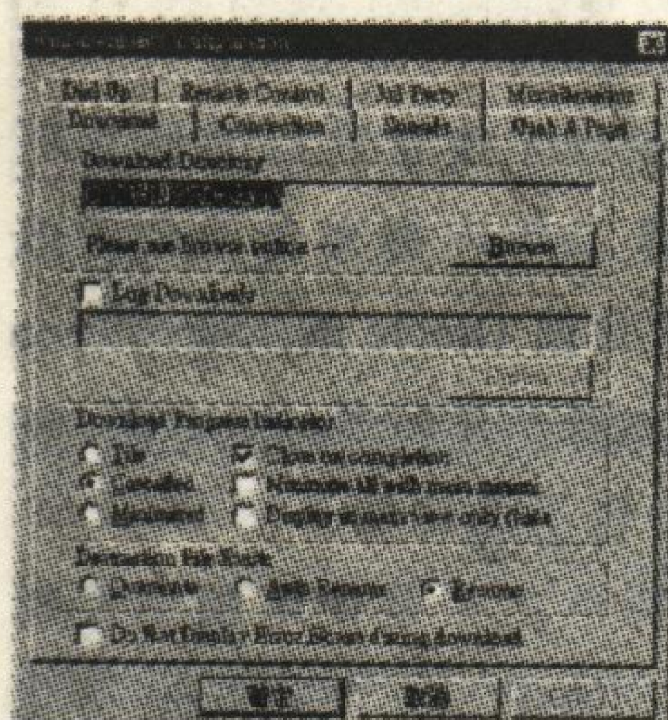
Windownload 4.0

WinDownload 本是笔者的心头好，软件的结构颇俱心思，而且又支援 URL，实为网友必备之下载工具(是少数笔者认为该付钱购买的软件)；不过最近情况有变，类似产品 Getright3.02 实在是更新得太完美，以致令笔者就算容忍 Getright 共享版的麻烦限制，也不再使用 Win Download 这个二线产品。



Win Download 其实与 Getright 差不多，主要功能是非连续性之下载。由於 Win Download 是一个 32 - bitmulti-threaded 程式，所以在下载很多个档案时，Win Download 明显较 Getright 稳定，可以同时下载。不过 Win Download 最大的缺点是未能与浏览器整合，所以操作时在下也觉得颇为麻烦。Win Download 的下载性质是以 HTTP 的资料为主，即 URL 也。

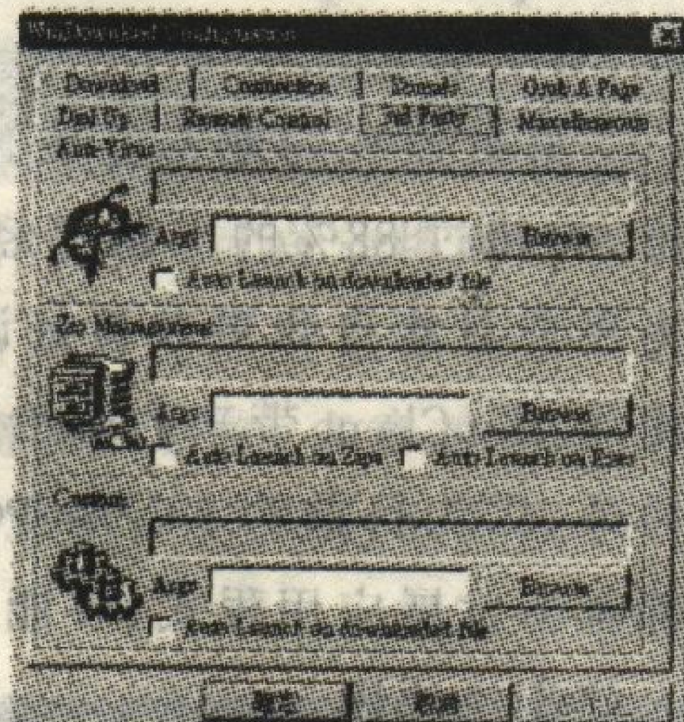
WinDownload 使用方法



简单来说，下载方式有二，一是按 New 图示，然後输入 URL，Win Download 视窗便会显示 URL 档案。明显地，这个方法十分麻烦，往往要用到 Cut & Paste 之方法。第二个方法较为好一点，是将浏览器内的物件捷径，用 Drag & Drop 之方法拉到 Win Download 视窗内。物件捷径是第四代浏览器之产物，故第二个方法应该不适用於第三代浏览器。下载时如想停止进度，选取正在下载之档案，按 Later 图示。何时想继续进度，按 Now 图示。

设定方法

在下载档案前，先要设定程式。按 Config 图示进入 Win Download Configuration 视窗，选取 Download 签页，在 Download Directory 方块输入储存目的地。在 Destination File Exists 核选 Resume(初始设定是 Overwrite，如不选 Resume，程式便不会跟回以前下载之进度)。



WinDownload 特色之一，是可加入系统内防毒和压缩功能。方式是按 Config 图示进入 WinDownloadConfiguration 视窗，选取 3rdParty 签页输入各类程式档即可。

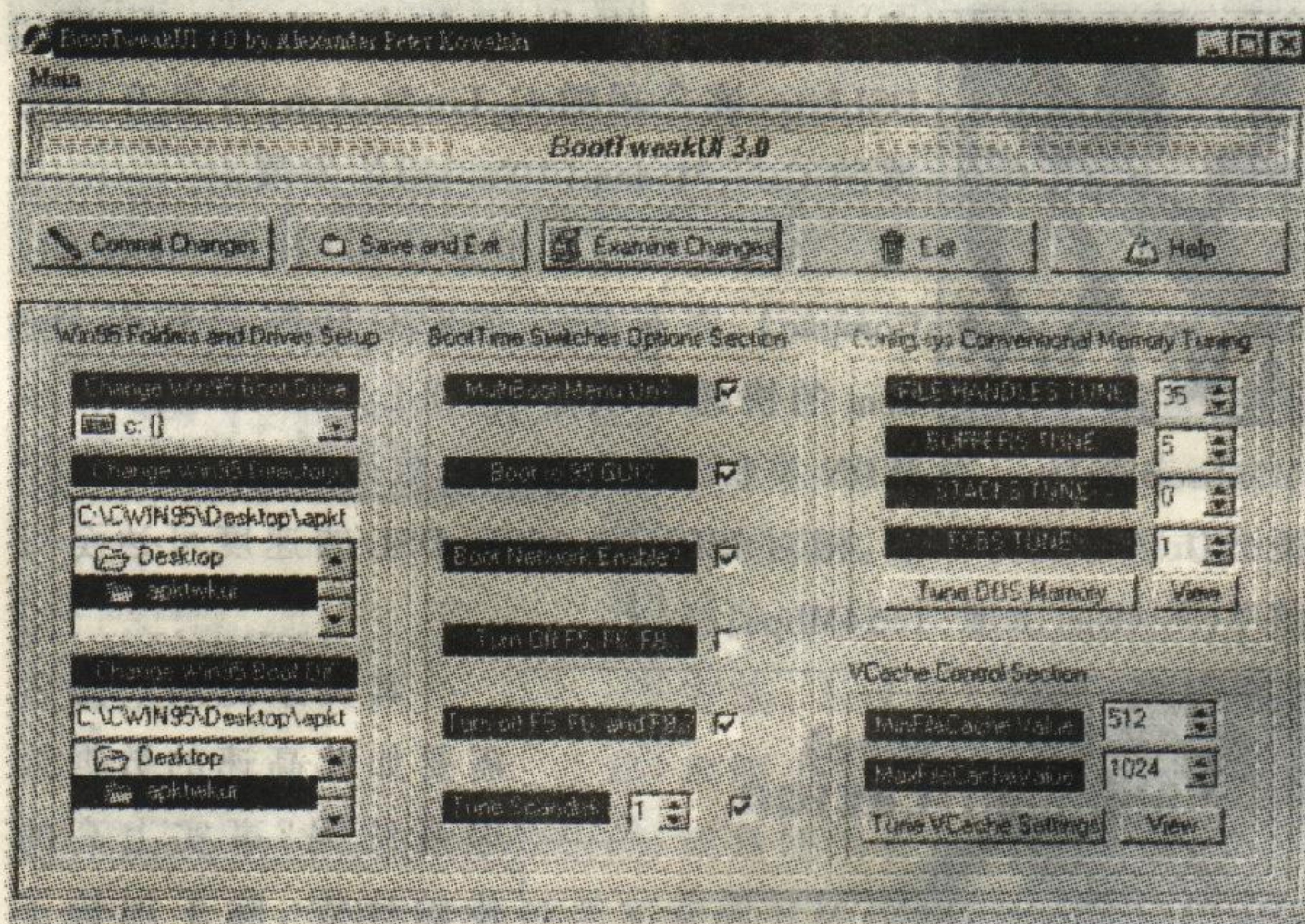
下载：http://mason.gmu.edu/~rmcclana/WINDOWNLOAD.ZIP

BOOTTWEAKUI

BOOTTWEAKUI 是一个费用全免的 Freeware，可帮助 Windows95 使用者更改所有在 Msdos.sys 档内的设定，其中包括多项 Multboot 方式、开机到前一个 MSDOS 版本、减少 BootDelay 的时间和改变 Windows95 的开机目录。

BOOTTWEAKUI 可调较 Config.sys 的 ConventionalMemory 和 WindowsDynamicCache，让使用者在 Windows95 或是在 MSDOS 模式时有更大的控制。当然，如果不清楚 DOSMemory 用法的话，不要胡乱修改。

使用方法十分简单，只要开启 BOOTTWEAKUI，在 Win95 Folders & DrivesSetup 处可改变 Windows95 的开机目录；在 BootTime Switches Options Section 可改变 Multboot 的方式。选取完成后按左上角的 Commit Changes 按钮，然后重新开机。



※注意：BOOTTWEAKUI.exe 最好放入一个有效的 Windows95 目录内，因为 ChangeWin95Directory 会以 BOOTTWEAKUI.exe 的目录为初设目录，如果 Win95 目录没有可以起动 Windows95 的档案，系统便开启不少。

VScreen b.o.

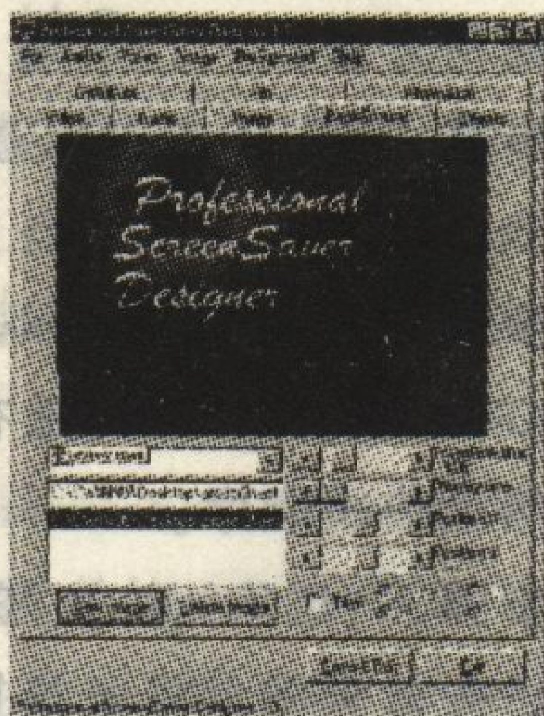
ProfessionalScreensaverDesigner1.3 是一个萤幕保护档的制作软件，可将你喜欢的 bmp 图片、AVI 影像、MIDI、WAV 音效集合制成萤幕保护档(即 *.scr)。这个软件也颇为专业，除可加进不少渐变效果，还可加入 Mask 图片来指定透明部分。

步骤一：开启 ProfessionalScreensaverDesigner，选 BackGround 签页，按 NewImage 按钮，选取一幅或多幅图片。

步骤二：如想加入浮动的 Logo 图片，选 Image 签页，按 ChooseanImage 按钮，选取一幅图片作 Logo 的图片，在 ScreensaverType 核

非常软件

责编/ANGEL



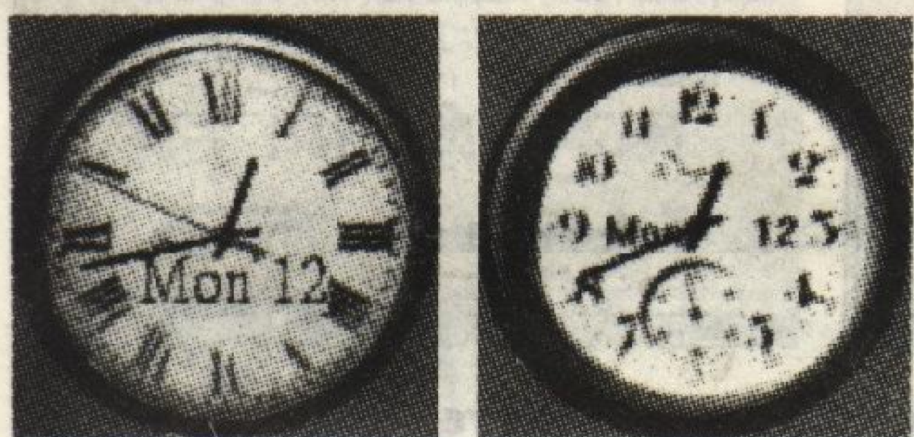
选 Image。(注:Image 是 BackGround 之上层)

步骤三:如要让 Logo 图片浮动,选 Effects 签页,在 ChooseanEffect 核选所需效果。

步骤四:完成後按右下角的 Save & Exit 按钮,将 * .scr 储存到 Windows/System 内。使用这个萤幕保护时,只要到显示器内容的萤幕保护装置选取即可。

下载:http://www.xs4all.nl/~rverhoef/files/proscr.zip

Any Clockversion 1.2



AnyClock 是一个费用全免的 Freeware,作用和家里的闹钟一样,不过只可在 Windows95 的桌面上安装。系统时钟其实在 Windows3.1 时代已经存在,在 Windows95 时,时钟与日历合并而成单一视窗,虽然是像是多了资料,实则失去了钟的形象特性,连挂在表面也不能;这个闹钟的选项颇多,如要改变设定,以滑鼠右键选取时钟即可开启设定视窗。响闹音乐、图样、指针……都可以随意改变。

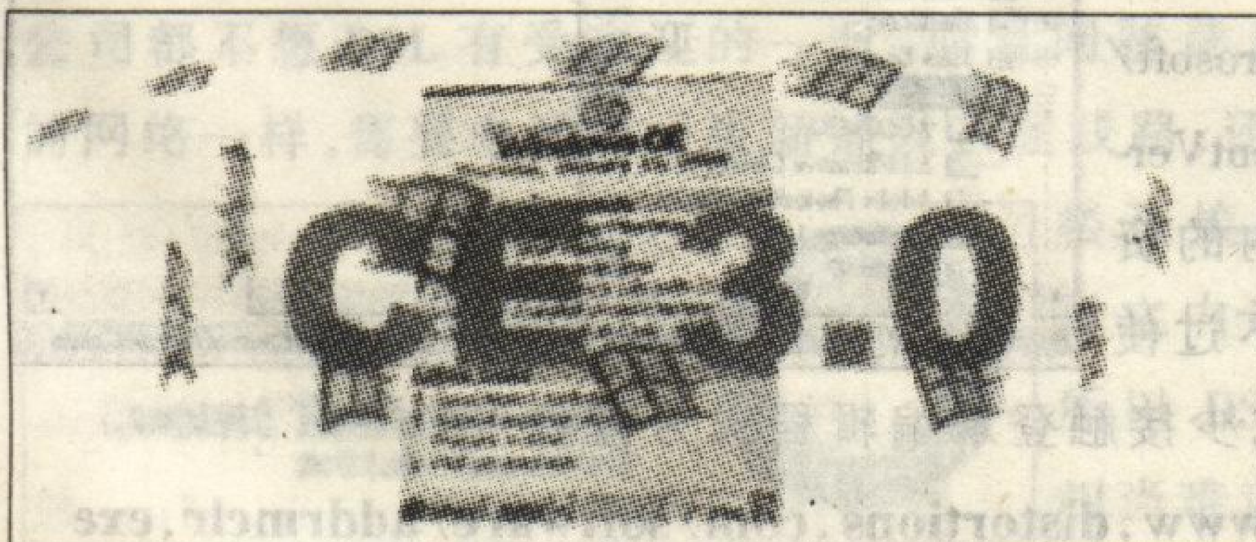
下载:ftp://mirrors.aol.com/pub/simtelnet/win95/clocks/anyclk12.zip

WindowsCE3.0 将横扫手掌型手提电脑市场!

据官方消息透露,WindowsCE3.0 将会在本年夏季推出,而各大 PC 买家及供应商也会在本年内把这个新作业系统引入各掌型手提电脑。而较传统的手提电脑正面临威胁。

WindowsCE3.0 又名为 Jupiter(木星?),它的某些工具正可以代替现时传统手提电脑的某些功能,正如 GigaInformationGroup 的高级市场分析员所说:"传统的手提电脑大多用作邮寄或接受电邮、处理较细重量的文字档案;而 Jupiter 的工具就可以用较低价钱、较少的耗电量,去做到先前提及的东西。"

以 Jupiter 为作业系统的掌型电脑与以往的 WindowsCE2.0 有两大分别,第一是它能支援 640-X-480-pixel 的显示状态,可以提供一个类似 Window95 的作业环境,并且有 UniversalSerialBusPort。



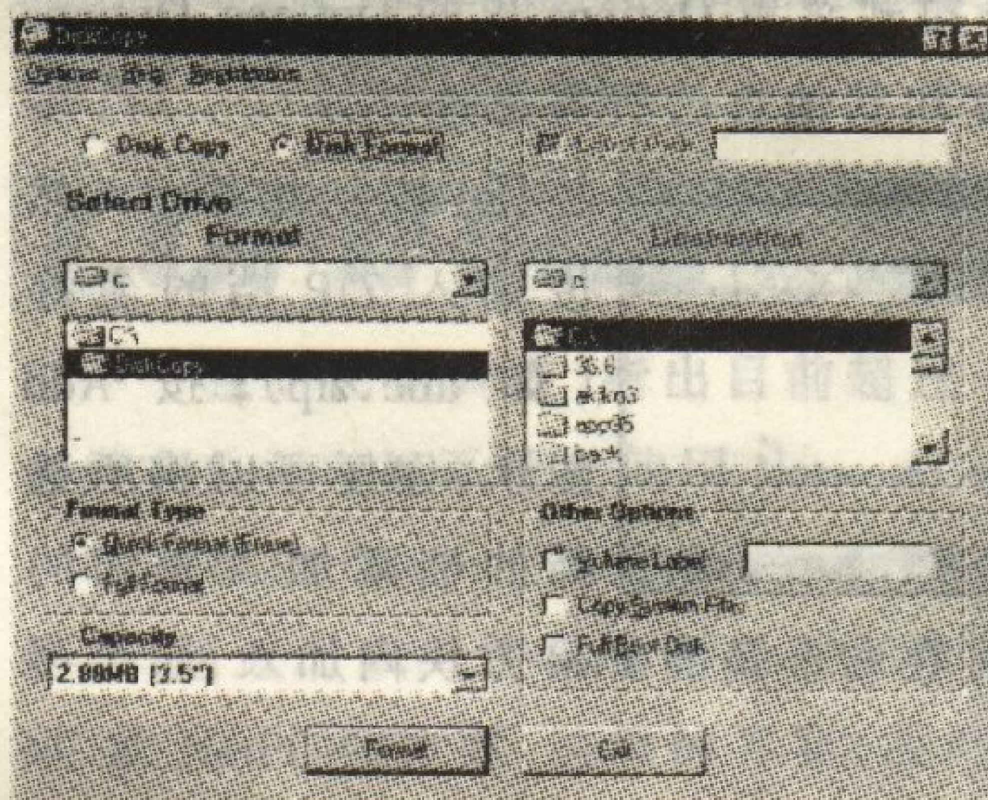
而以 Jupiter 为作业系统的掌型电脑的净重约两磅,而价钱低於 1000 美金,而大部份组合配件以 16MBRAM 及 16MBROM 为主。

据官方透露,Jupiter 会以 RISC 的处理器为主。而另一方面,Intel 已宣布为掌型电脑推出较便宜的 166-MHz 的 Pentium 处理器,与 RISC 在掌型电脑市场比较高低。

当 WindowsCE3.0 掌型电脑推出後,深信以 Pentium 为基础配件和 Windows95 作业系统的小型电脑如 Toshiba'sLibretto 及 Mitsubishi'sAmity 将会跌价。

DiskCopy 4.2

这个由 MSDOS 时代已流行的磁碟片拷贝程式,其主要作用是将磁碟片的资料,由一片磁碟片拷贝到另一片磁碟片,或是将资料转换成 imagesfiles(*.cdi)作储存。作用虽然简单,但的确比较起先将资料拷贝到硬碟方便。



自数码光碟流行之时,磁碟片确实是有被淘汰之趋势。笔者亦想不出 DiskCopy4.2 在 Windows95 内有何特别用途,值得一题的,是 DiskCopy4.2 可将 3.5"磁碟片格式化为 2.88MB,令磁碟片的容量增加两倍,有兴趣的话不妨一试。

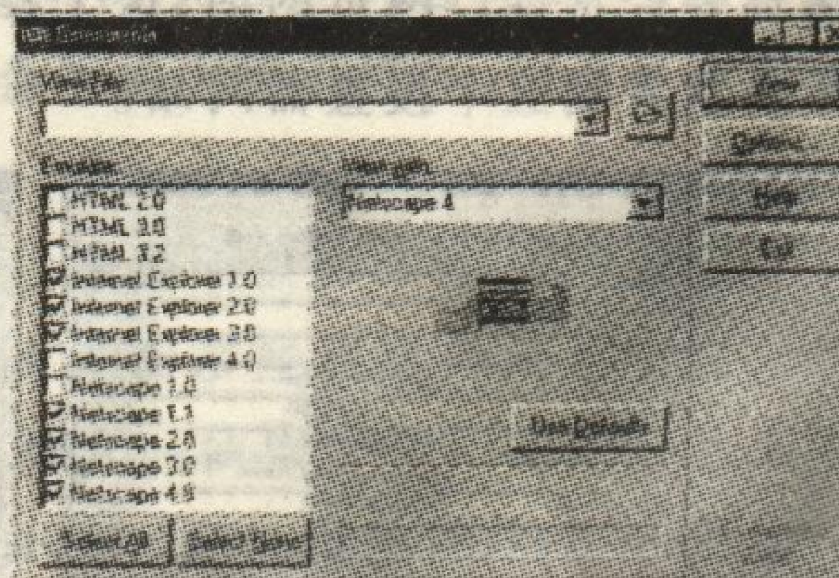
下载:http://www.northlink.com/~effects/dcopy.zip

Browserola

对於设计网页的朋友,除了要花时间在 Graphic 方面,最痛苦的,莫过於要确定你的网页能否配合不同种类或不同版本的浏览器。最佳例子是不同版本的 HTML、Nescape 及 InternetExplorer 浏览器。

若你想用最短时间去处理这个问题,Browserola 能帮你一把!设计网页者可透过这软件,观看自己所写的 HTML 档案在不同种类或不同版本的浏览器下是甚麽模样。

在这程式里,可选择你的网页档案配合那种类或版本的浏览器,以及想在何款浏览器去(Preview)预览网页。



OnMyGod!笔者使用这程式後,可算又爱又恨。

爱,是可以检查一下网页本身会否在不同种类或不同版本浏览器"变形"。

恨,是促使设计者花更多时间去迎合不同种类或不同版本浏览器。

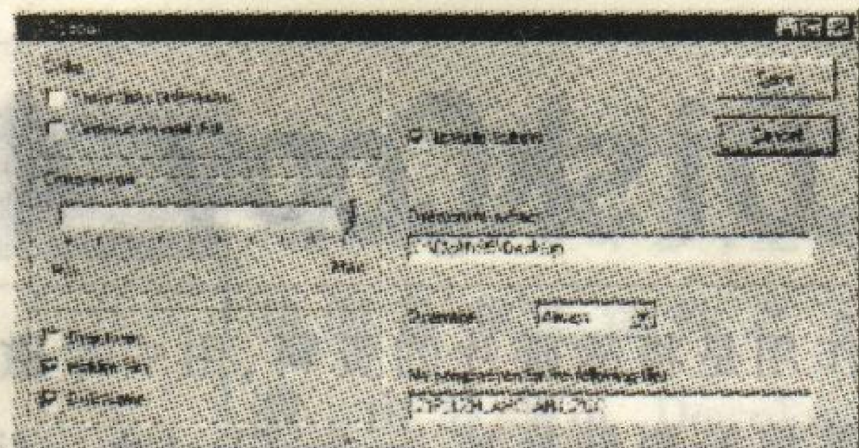


非常软件

责编/ANGEL

Bkzip 97

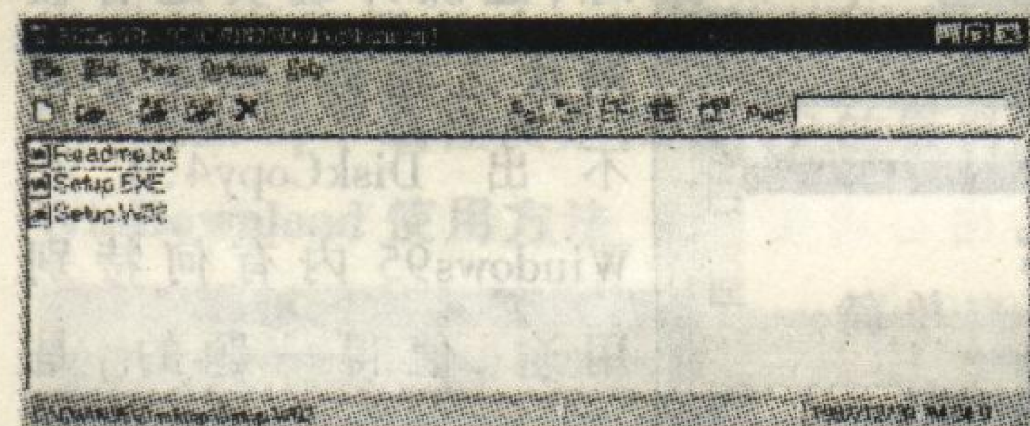
物如其名，Bkzip97是一个专门处理ZIP压缩档的Freeware，支援Windows95和NT。Bkzip97的介面和基本功能与Pkzip差不多，以档案浏览视窗为主介面，支援多国语言和长档案名称；功能包括加压/解压，分割入软磁碟片，和Pkzip所没有的压缩比率控制。



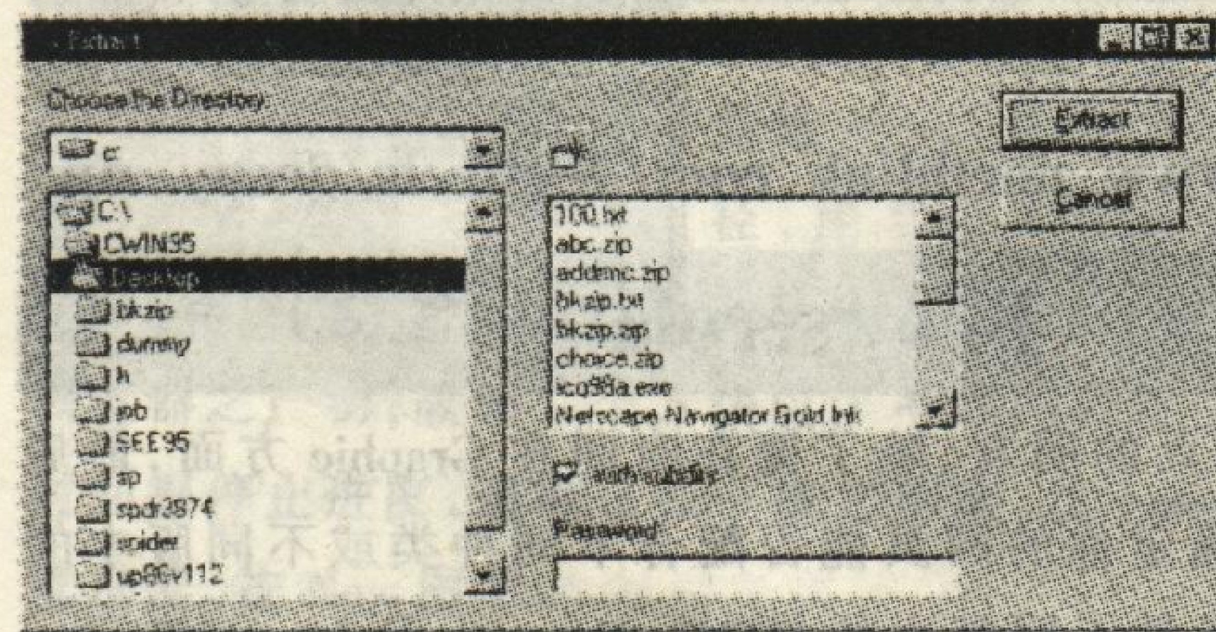
易容程度和可用程度方面，Bkzip的确比Pkzip差很远，而且安装档案亦非常之大(2.3MB)，不过既然是免费的话，一用亦无妨。

使用方法

设定：开启Bkzip97，选取下拉式菜单Options里的Options，Options视窗便会打开，选择压缩度和其他自己所需之选项。



加压：按新增图示，然後输入ZIP档的名称(如abc.zip)；按Add图示，你便可以将所选择的档案加入先前的ZIP档里，如想加入密码，可在右上角的Pwd方块内加入，然後再选择档案加入。

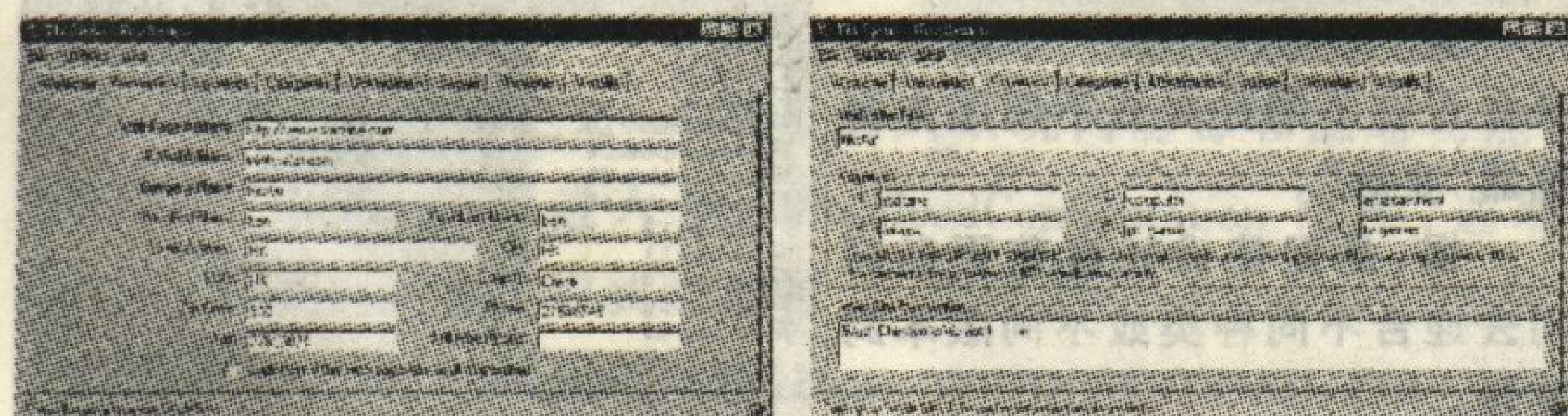


解压：按Extract图示，Extract视窗便会打开，在右下角输入密码，按Extract按钮，ZIP档便会解压。

下载：http://bks.simplenet.com/files/bkzip/bkzip.exe

Spider

Spider是个颇为专业的网上应用程式，可自动将网页寄到各大网上搜查器网站，而这个程式有四百个以上之搜查器作选择，换言之，你可以一次将你的网页寄出四百次，多麼的方便！如果你要经常推广网页的话，这个程式不妨一用，不过共享版本只可一次寄到五个搜查器网站。



使用方法：

步骤一：开启Spider，选取Description签页，输入公司资料和网页地址。

步骤二：选取Keywords签页，输入网页名称和六个搜查时所用的Keywords，Keywords是有先後次序，第一个为最重要的Keywords，然後依次顺序。

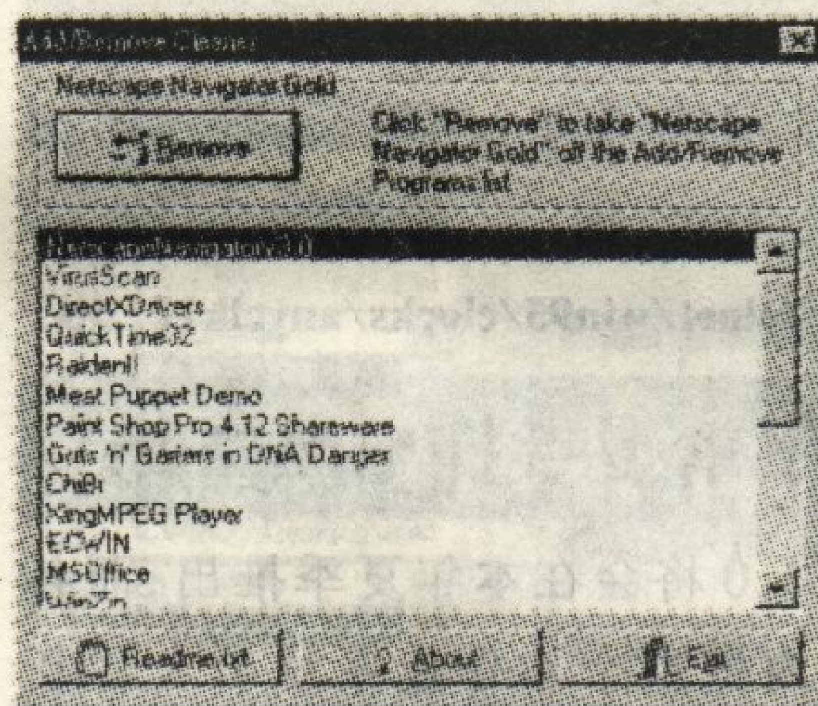
步骤三：选取Queue签页，在左边选取要寄出网页的搜查器，然后按箭头图示将所选搜查器加进OnlinePromotionQueue。

步骤四：选取Promotion签页，在右下角按RunOnlineRegistration图示，网页资料自动便会寄出。



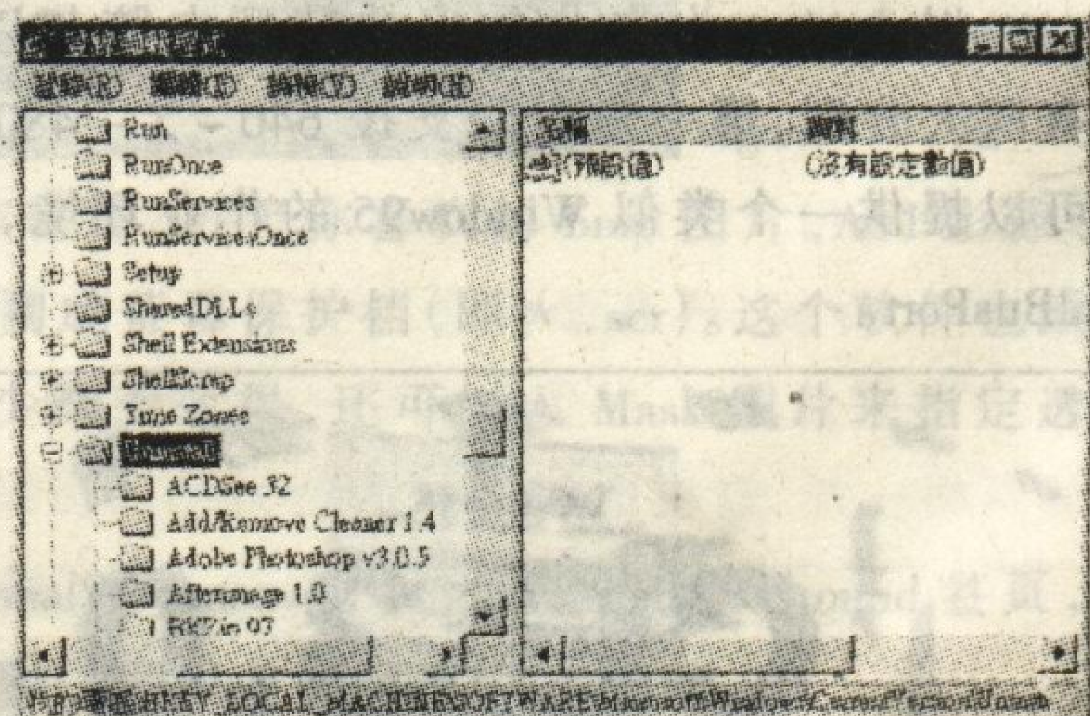
下载：ftp://ftp.servers－unlimited.com/pub/serversu/spdr－ef.exe

Add/RemoveCleanerv1.4



Add/Remove Cleaner的功能只有一项，就是将新增/移除程式内的程式记录除去。为何不乾脆在新增/移除程式内的移除功能呢？当然，这是最好的方法，不过由於有些程式设计未能100%兼容Windows平台，或是使用者在安装时有步骤上的错误，令这个程式未能使用正常的方法作反安装时，使用者便要自己动手除去这个应用程式的档案和系统所登记的资料。

Add/Remove Cleaner的功能只可除去系统所登记的资料，使用时只要开启Add/Remove Cleaner，选取程式後按Remove即可。这个程式对档案系统是不会干涉的，所以使用者还是要自行将档案放进资源回收箱。



Add/ Remove Cleaner说穿了，其实只是将HKEY—LOCAL — MACHINE/software/ Microsoft/Windows/ CurrentVersion/Uninstall内的资料除去而已，不过使用者如无必要，少接触登录编辑程式为宜。

下载：http://www.distortions.com/software/addrmclr.exe



完全硬件

责编/ANGEL



狙击"火线"——IEEE1394

文/XYZ

家用电器与电脑相结合

"火线"是由 Apple 与 TexasInstrument 共同研发,一个跨平台的高速全数码串列汇流(serialbus)新标准,目标是取替现时电脑上的串列及并列传输介面(RS-232-C、Parallel 和 SCSI),"火线"支援真正"即插即用"功能,即是说只要周边合乎 IEEE1394 规格,把它插入系统内便能即时使用,完全不需作任何人手的设定。这里所说的周边并不限於电脑设备,现在支援 IEEE1394 的也有通讯器材如手提电话,与及 AV 器材如数码摄录机、数码相机、DVD 机等等,只要等待这个新的高速 serialport 在电脑上被广泛应用,那时电脑与周边的关系将会有一次革命性的改变。(Firewire 是 Apple 享有专用权的名称,"火线"是本人对 Firewire 的直译)。

汇流排介面

"火线"定义了两个汇流排介面,分为 backplaneversion 及 cableversion,两者支援的传输速度亦有所分别,前者为内置 IEEE1394 装置与主机板之间的介面,支援 12.5、25 及 50mbps(millionbitspersecond)传输速度,後者为外接缆线点对点介面,现时支援速度为 100、200 或 400mbps,往後的 IEEE1394B 将支援更高速的 1Gbps,甚至乎是 2、4、8Gbps。

IEEE1394 支援"异步传输"(asynchronous)和"等时同步"(isochronous)两个传输模式,"异步传输"也称为 start-stoptransmission,就是现时 modem 普遍使用的传输方式,这模式较著重资料的准确性。"等时同步"主要用作传输须要连续不中断的实时(realtime)讯号,例如视像或声音讯号,资料的准确性属次要,所以传输过程中即使有错误系统也不会尝试重新输送资料,IEEE1394 特别为这模式预设了输送频道。

"火线"好处在那里?

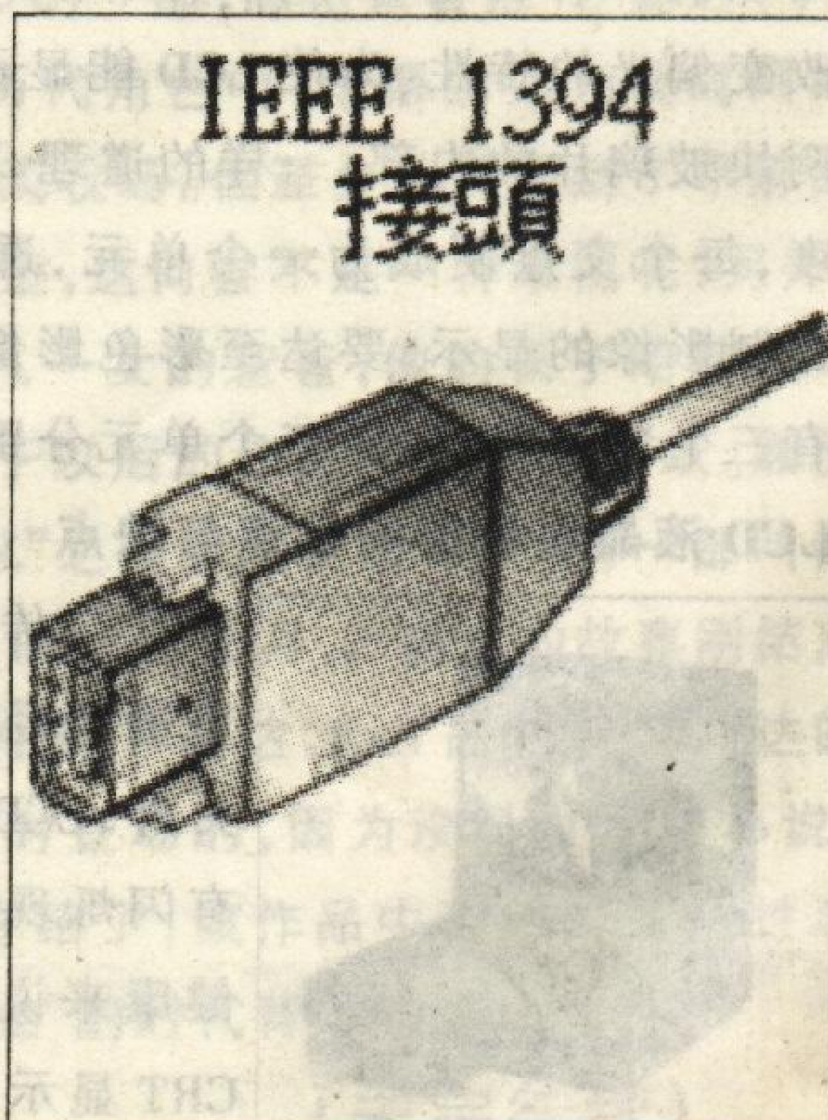
"火线"承继了串列传输缆线较幼的优点(你只要比较一下 PrinterCable 和 Mousecable 便能大概明白其中分别),传输速度方面亦比传统的所谓 serialport/comport(最高速度 115,200bps)快了不知多少倍,而且也不用担心 irq 不够用的问题。在准确性和延展性方面,因为 FireWire 是以数码方式传输,与类比(analog)传输比较,在传输期间讯号的耗损对所载资讯的真确性并会不造成多大影响。同时,在"火线"的"网路"上,点与点之间最高可相距 4.5 米,在延展能力方面比 SCSI 缆线高出两倍多。同时,周边的连接并不似 SCSI 般只限於直线链接式的一个接一个,而是可以由"火线"连接埠开始,以直线链接(daisychain)串接或接成树状网路,而在"网路"上亦可连上多部电脑,共同分享接上"网路"的所有装置。IEEE1394 最多可连上 63 个周边装置,而且不用中继器(repeater)或集线器(hubs)的帮助。

PnP/HotPluggable

IEEE1394 是支缓真正即插即用(TruePlugandPlay)及热插(HotPluggable)模式的标准,热插意思是无论把装置拔离或插入火线"网路"中,就算不关掉系统亦不会造成任何损害,插入装置前亦不用设定 DeviceID,系统会自动重新组态,分派 ID 给新的装置,这不是比 SCSI 容易得多吗?没错,简单易用正是 IEEE1394A 背後的真正意义罗。

Firewire 的缆线

IEEE1394A 的缆线(见图)总共有六条芯线,一对电源线供应较低用电量装置的电源如外置硬碟、modem 等(电插座上一个个的火牛,再见啦),另外两对双绞线作讯号传输之用,缆线包有防干扰物质;除了双绞式的缆线外,未来还可能会使用光纤技术,不但完全杜绝干扰,而且点与点的延展性更大,只是目前成本较高。



USBvsFirewire

火线和由英代尔提出的 USB 串列介面的确有共通的地方,两者最大的分别只在於速度和连接周边数目方面,USB12mbps 的速度相较火线的 400mbps 慢得多,但 USB 却可以连接 127 个电脑周边装置(要使用集线器(Hub)。

Preview

完全硬件

责编/ANGEL



LCD 液晶体显示屏大解析

文/城市猎人

最近两年，LCD 液晶显示屏的人气急升，而 LCD 液晶显示屏生产商对此的卖点包括有重量轻、低电功率消耗和机身厚度小等。虽然现时 LCD 液晶显示屏的价格比起传统 CRT 显示器贵约四至五倍，但有一点不须否认，LCD 液晶显示屏的生产成本正不断下降，不久的未来，当 LCD 液晶显示屏的价格到达一个合理水平之时，相信精明的消费者一定会选择 LCD 液晶显示屏而放弃使用传统的 CRT 显示器。今期便特地为大家介绍 LCD 液晶显示屏的原理、优点与缺点。

LCD 液晶显示屏之原理

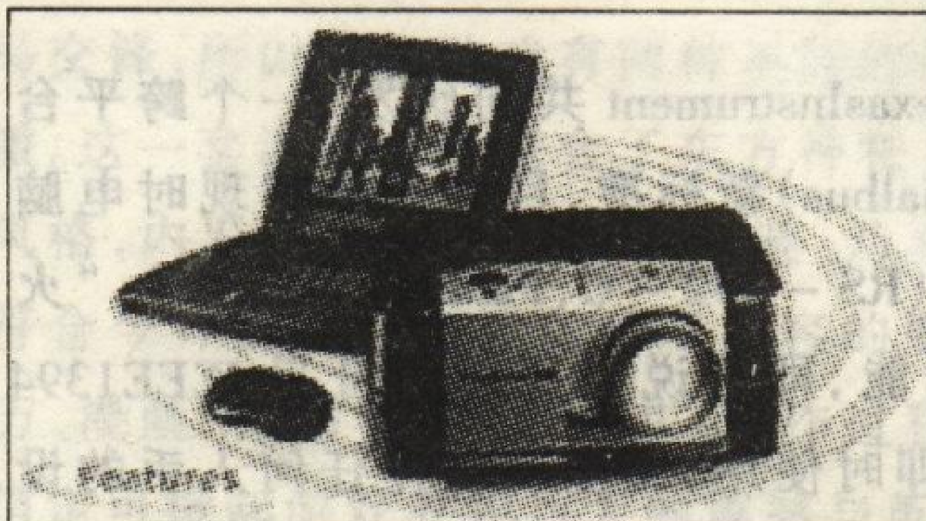
说起 LCD 的历史，真有点奇怪，LCD 的面世已有百多年历史，比起 CRT 显示器还要早，不过当时的 LCD 并不是作商业应用。直至 1971 年，Schadt 和 Helfrich 发明了一种 Twistednematic-LCD，才真正把这种技术引入商业应用。

LCD 的运作主要依靠偏光的特性，偏光的意思是指光波只会在唯一个平面上震动，要达至偏光，主要是靠一个偏光滤光器。此滤光器包括有两块互相成 90 度的单一滤光镜片。而 LCD 的构造包括有两块玻璃片，玻璃片之间形成一个小隙，小隙则填满一种特别的液晶体物料，这种液晶体物料可透过电极而改变偏光的特性。为使 LCD 能显示影像，许多并列的导体放置在两块玻璃片的内部，一样的道理，顶部和底部的导体排列互成 90 度，每个交点便成为一个单元，透过讯号输入至每一单元，便能控制影像的显示；要达至彩色影像显示，每一个显示元素便需含有三个独立单元，而三个单元分别有红、绿和蓝色的滤光物料。

LCD 液晶显示屏的优点与缺点



与传统 CRT 显示器作比较，LCD 的重量较轻、电功率消耗较少和体积较小；另外，LCD 液晶显示屏表面较平，亦不会有闪烁现象、X 光和静电的产生。对用家健康来说，LCD 液晶显示屏比起传统的 CRT 显示器所产生对健康有不良效应来得少。



现时的 LCD 液晶显示屏的控制属数码控制，颜色深度被限制在 16－bit 颜色，而一种新的技术称为 FrameRateControl，可使颜色深度增加至 24－bit 颜色，相对能提供全彩的 Analog 的 CRT 显示器，24－bit 颜色的 LCD 液晶显示屏总可说是虚拟全彩。虽然现今的 LCD 技术已相当成熟，但对不同的角度观看 LCD 液晶显示屏所产生的色差仍有待进一步改善。

所有 LCD 液晶显示屏的质素都决定於显示屏内的影像显示元素，一般最高达 1024x768 解析度的 LCD 液晶显示屏，运行於 800x600 解析度也未能提供清晰的影像显示，而现时的设计加入了 Anti－aliasing 技术，对此有一点改善。

LCD 之最新发展

由於 LCD 液晶显示屏只需非常薄的显示面积，所以最普通的应用就是钟表。而大屏幕的 LCD 液晶显示屏则主要应用在 Notebook 型手提电脑，最初是使用 Reflective Monochrome 类型，但现时使用的主要是较大、内部发光和彩色的显示屏。大部份 Notebook 型手提电脑最小也备有 10.3 寸或 11.3 寸 LCD 液晶显示屏，而 12.1 寸和 13.3 寸的 LCD 液晶显示屏也是今日和明日 Notebook 型手提电脑 LCD 液晶显示屏的主流。

应用在桌面电脑，则需要再大一点的 LCD 液晶显示屏，所以，一般都会使用 14 寸和 15.1 寸的 LCD 液晶显示屏。生产商表示，15.1 寸的 LCD 液晶显示屏相对为 17 寸的 CRT 显示器，这是由於大部份 17 寸 CRT 显示器的实际可观范围只有 15.5 寸至 16 寸，而 LCD 液晶显示屏的尺寸正是其实际可观范围。而再细小的彩色 LCD 液晶显示屏则会应用在虚拟头盔或眼罩，提供立体及置身其景的视像效果。

最後，一种新起的 LCD 产品就是 LCD 资料投射器，它利用三个 1.3 寸的 Monochrome 屏幕和一个备有可分色的高功率发光器或利用单一的屏幕和发光器使影像投射至萤幕。

Preview 广角镜 完全硬件

责编/ANGEL

SONY 超大屏幕 LCD 显示器

真想不到，这边，当大家还在欣赏 14 寸 LCD 显示器的时候，那边，SONY 便推出一部大得难以置信的 LCD 显示器 KL－W9000。这部 SONY 最新的 LCD 显示器的尺寸足足有 50 寸之多，而可观范围亦有 49.1 寸，正确来说，这部 SONYKL－W9000 是一部後投射 LCD 显示器。



显示器采用 16:9 宽高比 50 寸大屏幕，最高可达 1,068X480 解析度，显示器的重量只有 106 磅，而厚度只有 23 寸，与一部 21 寸显示器差不多。此显示器拥有一种名为「数码多影像驱动技术」，能让用户自由调较 SVGA 和 XGA 解析度，亦可把 4:3 影像放大至 16:9 全萤幕影像。显示器能提供光暗度、对比度、影像大小及位置、音调、音量、色温和萤幕显示语言的调较；为方便用家，此显示器还备有一个全功能红外线遥控。SONYKL－W9000LCD 显示器上下可观角度为 30 度，而左右可观角度则为 150 度，显示器上拥有三组可供接驳影像输入的接头及两个 RGB 接头。

最值得一提就是，此显示器内置有两组扬声器及低音扬声器系统，SONY 出产的音响系统虽不算是最好，但也有一定水准。SONYKL－W9000LCD 显示器售价约人民币 60,000 元，用途方面，SONYKL－W9000LCD 显示器最适合高档用家用作多媒体播放，尤其作 DVD 影碟播放；而另一方面，此显示器亦很适合放在一般大型及中型公司的会议室内。

64－MEGABIT 记忆体

前阵子，有报道指出，两间全世界最大记忆体生产商一 TOSHIBA 及 HITACHI 宣布延迟扩建生产 64－MEGABIT 记忆体的厂房，因 64－MEGABIT 记忆体的市场需求暂时不足以支持扩建计划，加上现是较普及的 16－MEGABIT 记忆体的供应量还是供过於求。

另一方面，因南韩货币贬值，固然令南韩所制造的记忆体更为便宜，因货币贬值令记忆体的入口价滑落，得益的自然是我们这班用家。

据 NihonKeizaiShimbun 报导，原本 Toshiba 在 Oita 建设另一所厂房去生产记忆体的计划，将会延迟至下两个财政年度。与此同时，因为市场的情况，该公司将一百五十亿资金投资也延期拨出。

其实，两大日资机构有延期扩建厂房的决定，全因为南韩的经济及记忆体的生产情况。在未来日子，南韩生产记忆体的大厂如 Samsung，会直接威胁日资机构在生产记忆体市场的领导的地位。

而这次延迟扩建的决定，也影响未来供应 64－MEGABIT 记忆体的流量，而预计在 2000 年，大家就可见记忆体价钱会有一些调节；另外，这个商业决定也会影响谁能领导生产记忆体的市场。

现时，已有很多生产商拥有制造 64－MEGABIT 记忆体的设施。而电子及电脑生产商将会推出更多以 64－MEGABIT 记忆体为基础配件的组件，在 98 年大多是为伺服器及较高档的 Workstation 而设，而个人电脑则是在 1999 年推出。

National Semiconductor 的第一颗 Cyrix 处理器将会问世

当 National 与 Cyrix 合并後，Cyrix 的人员便能集中精神及有更多的资源去发展较高质素的处理器，去迎合市场的需求及与 Intel 和 AMD 竞争处理器的市场。而以 NationalSemiconductor 名义所出的第一粒 Cyrix 处理器会在下年度问世。

其实，合并的主因是 Cyrix 想集中精神及资源去发展及设计处理器，而生产则由可信及有能力的合夥人负责。

Cyrix 有此概念，是因为现时 Cyrix 的运作模式不能配合处理器的发展。虽然，Cyrix 已和一些处理器生产商合作，但问题是现时合作生产商的条件迫使 Cyrix 设计一些比较简单或普通的处理器，结果会被正在进步中的 Intel 及 ADM 的处理器所淘汰。

RoberMaher(Cyrixpresidentofenginerring)向记者表示："和可信及有能力的 NationalSemiconductor(负责生产)合作，可以允许 Cyrix 设计更复杂及高质素的处理器。"

合并後，在短期间 Cyrix 处理器的供应量会比以前更稳定。National Semiconductor 声称在 1998 年内能生产一千万片 Cyrix 处理器。National Semiconductor 正在生产一批有 0.25microprocess 的处理器。而 0.25 意指在处理器上的电路阔度，而越小的 process，就有越高的速度。现时的 Cyrix 处理器的 process 是 0.35micro。

而 National Semiconductor 正测试一些(Silicon)矽，为未来 CyrixMediaGX 处理器而设。而首半年 National 的工厂将会生产有 0.25microprocess 的处理器。

根据 MercuryResearch 的调查所得，National 的确能生产高质的 0.25microprocess 处理器。不过，更有趣的是 National 曾向 Intel 取得 X86 的处理器生产权，但此货品并不在这市场活跃。其实，与 Cyrix 合并好得多！可以提供便好的选择给用家，也可以得到最好的设计去生产。



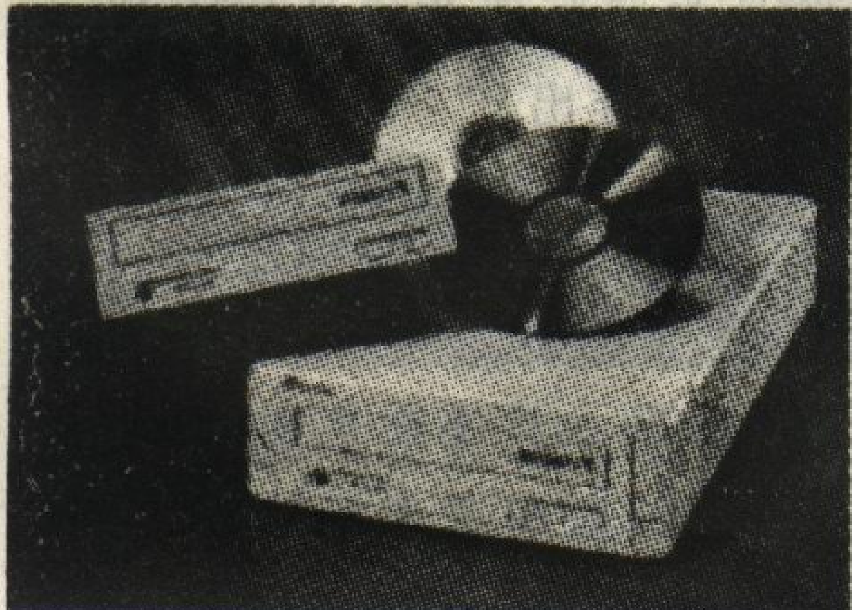
完全硬件

袞编/ANGEL



极品光碟机－32 倍速的 UltraPleX

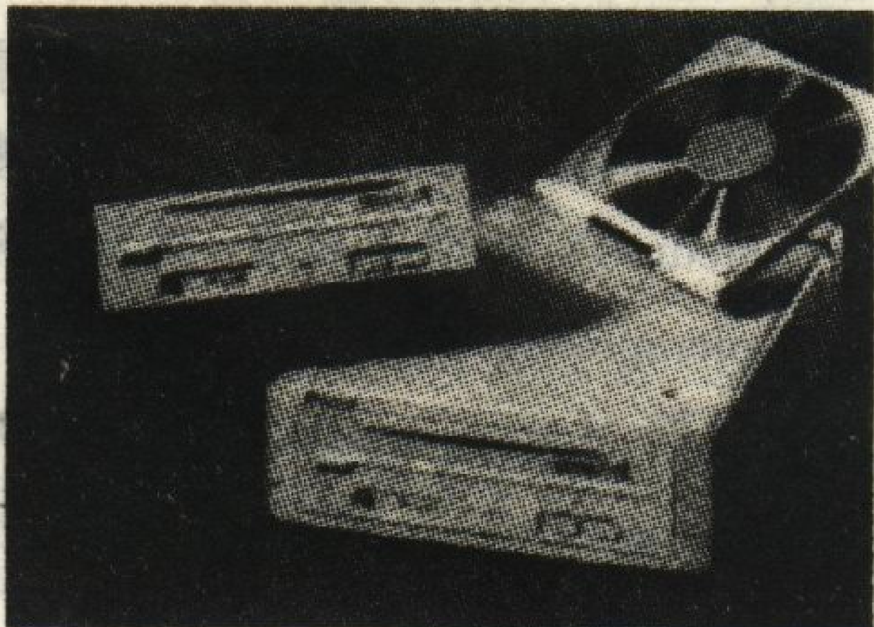
三十二倍速的 UltraPleX 光碟机，毫无疑问是光碟机老大哥 PLEXTORCorporation 的杰作。UltraPleX 光碟机集了数个最快的光碟机特性，成为现今最快的光碟机。



我们先看看 Plextor 的历史：Plextor 由日本长野县 SKC 公司所创立，自 1962 年起，SKC 公司开始其电子工业，以制作 steppingmotor 为主。steppingmotor 属於直流马达之一种，由四组或以上线圈所构成，其速度变化由电流流经各组线圈，之间交替的时脉所决定。现今大多数要求准确转速及变速的转动装置均由 steppingmotor 所构成。与普通直流马达有所不同，直流马达的转速受所提供的电压影响，固未必能够合适及简易地应用在一些需要准确控制转速/变速的仪器上。

Plextor 的光碟机发展技术可追朔远自 1990 年，而随後其四倍速 4PleX 型号更是史上第一部供大众桌面电脑/伺服器使用的半高(Half－height)五又四分之一寸规格的四倍速光碟机。其内置一兆节快取记忆体更为人所津津乐道。

Plextor 光碟机一直被用家评定为「Server 级」的光碟装置，固 Plextor 亦提供一个专供大型伺服器配搭的 PlexServer，可容纳高达三十五或五十六个 Plextor 光碟机同时运作，作网络系统存取之用。其光碟机系列亦一直只提供 SCSI 介面，提供最可靠、快捷、有效的光碟机性能。



不过，只是把光碟机的转速调快三十二倍，就能提供三十二倍的光碟速度吗？不可能！当然没有这麼简单的事。UtraPleX 光碟机以每分钟 6890 固定转速运作，属於 CAV(ConstantAngualVelocity)类型，外圈读取速度达每秒 4.8MB，为三十二倍速，内圈读取速度则为每秒 2.0MB，为标准速度的十四倍。UltraPleX 支援 Ultra－SCSI 传输，资料同步爆发传送率达每秒 20MB，非同步爆发传送率亦达每秒 5.0MB，正好切合 32X 光碟传输速度的要求。UltraPleX 的随机读取速度为 85 微秒，成为业界其中一款寻搜速度最快的光碟机。而固定转速光碟机亦有著高稳定性、可靠、耐用、反应较快等等各项优点。

此外，UltraPleX 更内置 512KB 快取记忆体，能进一步降低电脑中央处理器的工作负荷，以增加工作效率和保持影音播放的稳定性能。配合其 Ultra－SCSI 介面，其他在同一介面上的装置如 Ultra－SCSI 硬碟机亦可免於工作时为等候 CD－ROM 的读取工作而不时作出停顿。故这台光碟机特别适合於今日一些要求高传输率，兼具多媒体播放的虚拟现实(VR)或实时的线上模式的电脑游戏。

UltraPleX 亦应用 SCAM 类型 SCSI 装置技术，令使用者根本完全不需要作出任何设定，就能装配好这部碟机，真正达到“既插即用”的优点。UltraPlex 光碟机可以兼读最新 CD－R/W 及 CD－UDF 规格媒体，及备有 Tray－load 和 Caddy－load 两种型号。

新一代的电脑



还记得苹果推出二十周年的记念版 Mac 吗？PC 友不用再羡慕了，Hitachi 最近推出的 VisionDesk，其外型即使没有记念版 Mac 般俊，也可以使你的亲朋戚友对你投以艳羡目光了。

单看外型，便知道这部 VisionDesk 是一体化的 PC。内置 PentiumMMX233MhzCPU，32MRam，4.3GHarddisk，相信你执行任何的程式也游刃有余，加上内置的 3DAudioSpeaker 及 20XCD－Rom，玩 Game 也绝无冷场。相等於 15"Monitor 的 SuperTFT 营光幕，“你玩多长时间也不会眼晕”。DisplayCard 方面无需多讲，ATI 的 3DRageLTChipset 同 2MSGRAM，玩 3DGame 不会断断续续！



啊！“这东西有 22 磅呀！”还有内置的 X256KModem 同 10/100BaseT 的上网设备，我好羡幕啊！

Preview 廣鬥鏡 完全硬件

责编/ANGEL

SDRAM 改良版 DRSDRAM

文/008

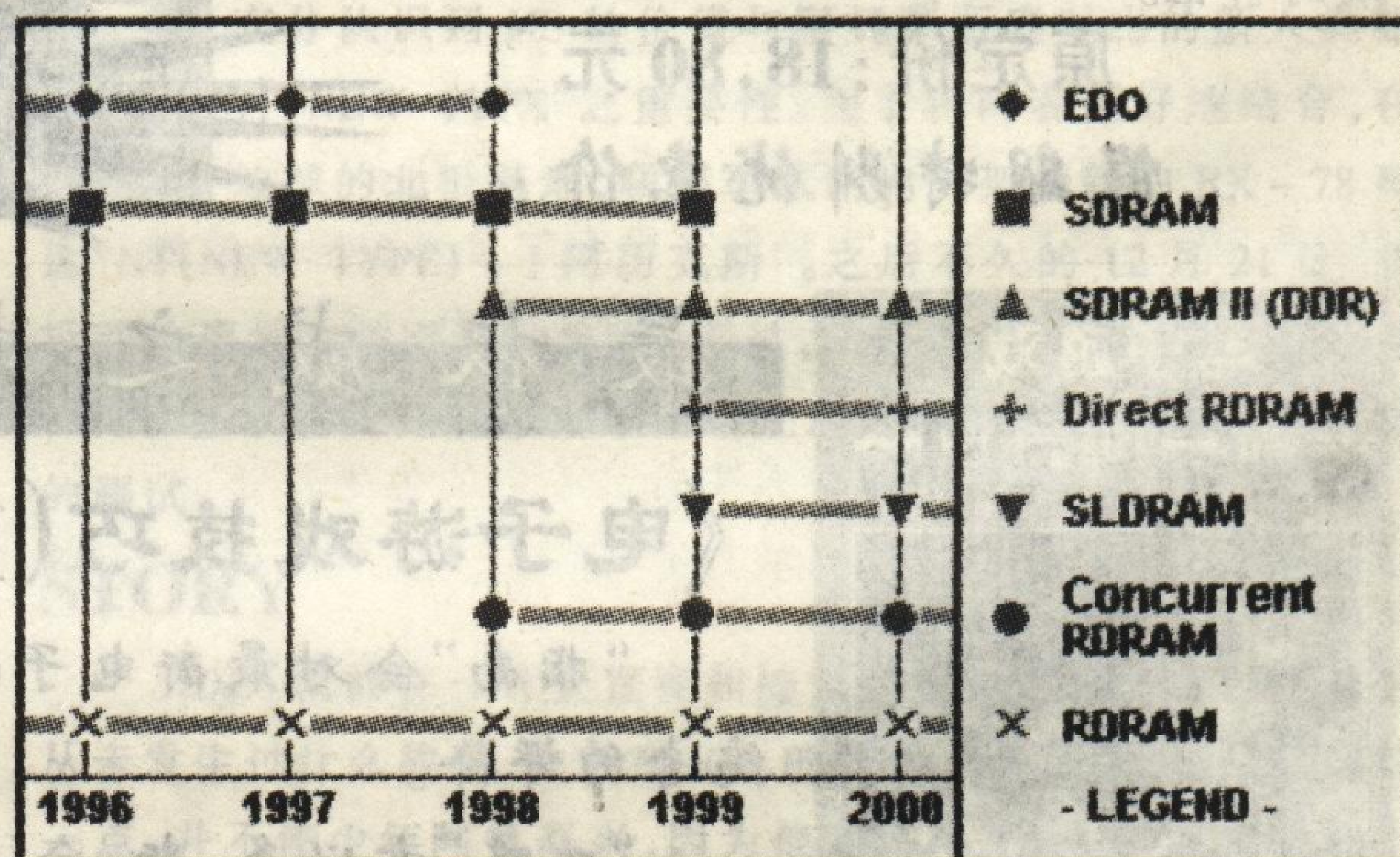
由现在至 2000 年,PC 市场将会有很多类型的高速动态记忆体加入。现时差不多大部份的 EDODRAM 市场已被 SDRAM 所取代,而即将亦会有使用於图像加速及多媒体系统的 RDRAM 面世,再者,ConcurrentRDRAM 亦会随之出现。综合计算,1998 年至 2000 年间一共会有五种新的动态记忆体技术诞生 DRAMII(DDR)、SLDRAM(Synckink)、Rambus(RDRAM)、ConcurrentRambus 和 DirectRambus(如图)。心水清的读者一定记得笔者早前已介绍过 RDRAM 家族,而今期便会为大家介绍 SDRAMII(DDR)和 SLDRAM(Synclink)这两种动态记忆体技术。

未为大家介绍 SDRAMII(DDR)及 SLDRAM(Synclink)前,首先简略介绍 SDRAM 技术,这是由於 SDRAMII(DDR)及 SLDRAM(Synclink)的技术与 SDRAM 技术有密切的关系。SDRAM(SynchronousDRAM)固名思义就是与系统时脉同步,换言之,系统时脉除了控制处理器外,还要控制 SDRAM 的速度。所以,SDRAM 能减少处理器对等待动态记忆体加入的 WaitStates,直接令整体表现提升,而 EDODRAM 和 FPMDRAM 则分别要有两个时脉周期和三个时脉周期才能取得资料。另一方面,SDRAM 亦采用 MultipleMemoryBanks 和 BurstMode 功能,使 SDRAM 能对整个 MemoryBlock 定址,而不只是一小片资料。

SDRAMII 之正确名称为 DoubleDataRateSDRAM(DDRSDRAM),DDRSDRAM 是由现时 SDRAM 改良出来的新一代记忆体技术。DDRSDRAM 的核心与 SDRAM 并无两样,特别就在於 DDRSDRAM 能增加速度的相容性。深入一点分析,DDRSDRAM 一共有两处与 SDRAM 不同的地方:(1)DDRSDRAM 使用较高级的同步电路;(2)DDRSDRAM 使用 Delay-lockedLoop(DDL)来提供 DataStrobe 讯号,能准确地指著资料和 Resynchronize 由不同 Dualin-lineMemoryModules 所进入的资料。另外,DDRSDRAM 为了能把速度速度提升两倍,所以 DDRSDRAM 能准许资料在 Rising 与 Falling 两个边缘触发,对 DDRSDRAM 来说,频宽便能比 SDRAM 大两倍,而 DDRSDRAM 的频宽於 100MHz 系统运行能达 1.6GB/S。

SLDRAM(Synclink)便更进一步将 SDRAM 改良,SLDRAM 结构设计由 SDRAM 的 Four-bank 设计增加至 16-bank 设计,再加上新的介面和控制逻辑,Memory-cell 定址能使用 PacketProtocol 而达至 50 至 60 的 PinCount,使整体表现和 RDRAM 差不多。

大家可知道,要支援 DDRSDRAM,主机板晶片组是先决条件,Socket7 主机板晶片组暂时只有 ApolloVP3AGP 晶片组能支援 DDRSDRAM,而 Intel 的晶片组则只有等待支援 IntelDeschutes 处理器的 440BX 晶片组了。



以下图表综合了各种动态记忆体的比较:

记忆体	频宽	MHz	主体	面世日期
SDRAM	125MB/S	125MHz	JEDEC	1997
DDR SDRAM	200MB/S	200MHz	JEDEC SLDRAM	1998
SLDRAM	400MB/S	400MHz	Consortium	1999
RDRAM	600MB/S	600MHz	RAMBUS	1995
Concurrent RDRAM	600MB/S	600MHz	RAMBUS	1997
Direct RDRAM	1.6GB/S	800MHz	RAMBUS	1999

假期大优惠

邮购信息

其珍贵的纪念意义已超越了该书本身的价值！

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》

这是本编辑部所编辑的第一本电玩类书籍，比较完整的介绍了1996年电玩业界的动态以及多部著名游戏的攻略。

原定价：22元

假期特别优惠价：**18元**

汇集所有次世代秘技的宝典奇书！

《秘技宝典·续》

本书集资料性、工具性、娱乐性于一身，除收录最新游戏秘技外，对每款作品均有简洁明快的叙述及评价，对于游戏界业内人士与普通玩家，均有阅读、参考并加以收藏的价值。

原定价：18.80元

假期特别优惠价：**15元**

最权威之电子游戏类工具书！

《电子游戏技巧(1)～电子游戏最新指南与攻略》

"指南"会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍，并附有编者的评价。

"攻略"亦以多、新、全、快为宗旨，覆盖面广，详尽充实。

原定价：22元　　假期特别推荐价：**20元**

邮购办法

①邮购地址：西安市雁塔路南段11号　发行部(收)　邮编：710054

②以上书目免收邮费。

③注明邮购册数，字迹清晰工整。

以上书目数量有限，欲购从速！！





美国漫画英雄

机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：CAPCOM

继《X-MAN VS 街头霸王》以及《美国漫画英雄 VS 街头霸王》之后，CAPCOM公司又推出了一部更加热闹的全家福式格斗游戏—《美国漫画英雄 VS CAPCOM》。

本作登场人物中除大家熟悉的漫画英雄外，还集合了CAPCOM公司历年来经典游戏中的代表角色，如"洛克人"系列中的洛克人、《名将》中的队长等，当然"分别已久"的桑吉尔夫及春丽等街头战士也重披战袍，再展雄风。恐怕本作将成为有史以来2D格斗游戏中最华丽的一款，至于其系统和出招等请读者参阅《电子游戏技巧(2)》一书。



■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50 元